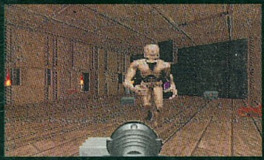
PC

GURU

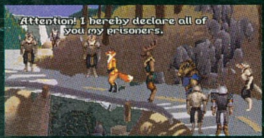
94/6

A szórakoztató informatikai magazin

Újdonságok
Wing C. 3
Aces of the Deep
Doom 2



Játékteszt
Battle Isle II Miss.
Inherit the Earth



Dark Seed
Mad News

16 OLDALAS HW - SW MELLÉKLET!

198 Ft

INTRO

Brrrrr, sziasztok!

Gondolom értitek a megszólítás lényegét, a gyengébbek kedvéért azért leírom, hogy beköszöntött az ősz, méghozzá egy kellemetlen, inkább jegesmedvéknek való időjárással. Minket persze fűt a hazaszeretet, meg mindenféle egyéb dolog. A mostani szám a jól megszokott hagyományok szerint készült el, bár a nagy cégek egy kicsit tartalékolták a szoftvereiket a nagy karácsonyi futamra. Érdekességképpen sok előzetest és interjút találhattok ebben a számban, minél hamarabb szerettük volna megosztani veletek értesüléseinket és a friss információkat. Reméljük minden GURU-t olvasónak tetszett a legutóbbi GURU 16 oldalas ECTS melléklete, a csak a PC GURU-t olvasóknak is ajánlhatom a számot, mert igencsak sok (mondhatni rengeteg) PC-s újdonság található benne. A hónap nagy szenzációja természetesen a Doom II 4 oldalas beszámolónk az újdonságokról szól és egy kis betekintést enged a készítő csapat elgondolásaiba, valamint hétköznapjaiba.

Egyébként a karácsonyi készülődés már itthon is érezhető, talán sokaknak lesz kedves a hír, hogy úgy néz ki, hogy mindenfajta híresztelés ellenére lesz Computer Karácsony a Puskin utcában. Még nem 100 % a dolog, de ha érdekel a téma, akkor a későbbi számainkban felvilágosítást találsz majd a rendezvénnyel kapcsolatban.

Nagyon sok visszajelzést kapunk tőletek, hogy megnyerte tetszéseteket a mellékletünk, azon dolgozunk, hogy még tovább bővítsük mindenféle érdekes témával. Ez egyébként indokolt is, mivel annyi érdekes új hardware és software jelenik meg a komoly témában, hogy ember legyen a talpán ki követni tudja.

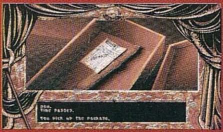
Nos, jó szórakozást az októberi számhoz!

GURU Team

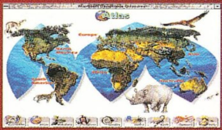
Battle Isle II Mission CD

Doom II előzetes

Inherit the Earth


Dark Seed

Warplanes


Dangerous Creatures

TARTALOM

Betrayal at Krondor CD	3
Battle Isle II Mission CD	4
Aces of the Deep előzetes	8
Doom II előzetes	10
Inherit the Earth	14
Dark Seed	18
King Quest Collector's E.	22
Alone in the Dark II CD	24
Levelezés	25
Microsoft Golf Course Disk	29
Microsoft Arcade	30
Entertainment Pack	31
Word War II	32
Chaos Engine	33
Ultimate Domain	34
Lawnmower Man	36
Warplanes	39
Mad News	42
Ancient Lands	46
Dangerous Creatures	47
Wing Commander 3 előzetes	48

A HÓNAP JÁTÉKA

... A Wolfenstein után nem volt egy nagy előrelépés a Spear Of Destiny, de a játékmenet és a hírnév miatt a műfaj minden rajongója beszerezte. A Doom folytatása is hasonló, a játék szerelmeseinek "kötelező" darab, de aki nem szerette az első részt, az nem hiszem hogy a másodiktól megszereti... De szerencsére a Doom rajongó tábora sem kicsi, több mint 100.000 regisztrált felhasználó birtokolja az 1. részt, s a folytatásról sem akar lemaradni további 400.000 sem. A 400.000 megrendelő természetesen csak egy része a Doom vásárlói körének, hiszen a játék terjesztését egy amerikai cég, a GT Interactive vállalta fel, olyan reklámköltségekkel, ami 3 millió dolláros keret fölött van. A reklámhadjáratba belevették pl. az MTV-t is. (Wall Street Journal augusztus 24-i száma)

Így hát a Doom őrület fokozódott, de a lelkes Doom híveket le kell törnöm: nem lesznek lángszórók, detonációtól darabokra törő ablaküvegek, új külvilági pályák...

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán • Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta • Ára 198 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével. • Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Zrínyi Nyomda Budapest • 94 2557/06-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, ill. újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

Betrayal at Krondor

Betrayal at Krondor

A lemezes verzió után egy évvel került a boltokba a CD verzió. Apró javításokkal és egy csodálatos zenével még élvezetesebbé vált ez a remekbe szabott RPG.

Hardware igény:
386SX, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM, DOS 5.0, WIN 3.0

95%

DYNAMIX
PC CD-ROM

A tavalyi nyár nagy szenzációja volt a Dinamix cég nagyszerű szerepjátéka. Mint minden nagy játék ez sem kerülhette el a sorsát, igen, felpakolták CD-re. Senki se várjon óriási minőségi ugrást, nem írták át az egészet ezen okból kifolyólag. A történet, a grafika és a játékmenet változatlan maradt, a zenét viszont felváltotta egy fenomenális CD-s muzsika. Nem a zenei hallásomról vagyok híres, de az amit erről a lemezről hallottam, még engem is megragadott. Igazi RPG-hez méltó hangulatot teremt. Több mint 40 különböző művet találhatunk a korongon, ezeket külön is meghallgathatjuk.

Nagyon ajánlom minden zenekedvelő és zeneértő játékosnak. A "gyengébbek" kedvéért a készítők rápakolták a lemezre a teljes megoldást is. Ez sajnos csak Windows alól megy. (Hogy remegne meg a keze aki kitalálta!!) Térképek, lépésről-lépésre megoldás és az

összes moredhel láda megoldása megtalálható itt. Azok akik a botkormányon és a billentyűzeten kívül könyvet is szoktak a kezükbe venni, azok örömmel fogják fogadni a hírt, hogy a szerzővel (Raymond E. Fiest) egy hosszabb interjút készítettek és ezt is megtalálhatjuk a lemezen. Volt néhány hiba a lemezes verzióban, természetesen ezeket is kijavították.

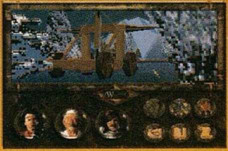
A harmadik küldetéshez jóval több információt adnak már ebben a verzióban. Úgy látszik az USA-ban is ez a fejezet okozta a legnagyobb fejtörést. Véleményem szerint a legnagyobb bugot is kijavították. Ta-

pasztalt játékosok tudják, hogy az ötös küldetésben milyen kellemetlen tud lenni az, hogy Patrus bácsit mindig agyonverik. Ezt akartam kiküszöbölni tavaly azzal, hogy az előző missziókban telepakoltam a Nortwarden környéki ládákat mindenféle földi jóval (Dragon Plate #3, anti-venom, restoratives....). Megérkezem az említett küldetésbe, elvonszolom kis csapatomat a moredhel ládákhoz és a nagy büdös semmi vár.

Valaki kipakolta a ládáimat, legalábbis akkor ezt gondoltam. Ebben a verzióban nyugodtan tárolhatunk felesleges tárgyakat a szózáras ládákban, senki sem fogja kölcsönvenni azokat. Minden kezdő játékosnak nagyon tudom ajánlani ezt a gyöngyszemet. Könnyen emészthető, gyönyörű, fordulatos és remek a sztorija. Alapfokú angol tudással már lehet boldogulni a kezeléssel, a történet meg a harmadik, negyedik végigjátszásra kikristályosodik.

A CD tesztelésekor nem állt szándékomban még egyszer végigjátszani. Elég volt azonban az első pár csatát megcsinálnom és onnan már nem volt visszaút. Nem is baj, mivel egy elég fontos részt lazán átugrottunk Pellussal az első végigvitel alkalmával. Nem kerestük meg a legjobb fegyvert, egy Guarda Revanche nevű kardot. Őszintén szólva nemigen volt már szükségünk rá, Gorath mester igen durva karakterré fejlődött. Egy megfelelően kezelt halálkarddal a kezében igen kevés ellenfél élte túl az első döfést.

Mindezek ellenére igen kíváncsi voltam a szablyára és megkerestem. Több utalást kapunk rá utunk során. A Nighthawk bérgyilkosok főhadiszállásán egy könyvben bukkanhatunk rá a kard markolatát rejtő láda kulcsszavára. Silden maffiafőnöke, a Crawler is ezt a fegyvert kutatja mindenhol. Mi, a hatos fejezetben, az elfek erdejében kerülünk vele közelebbi kapcsolatba.



Egy természetes védelmi vonal őriz egy hegyet a nyugati részen. Mindenkin aki ide belép, ellenállhatatlan fáradtság vesz erőt. Egy napi szunyókálás után rádöbbenünk, hogy akár egy teherautónyi élelemmel sem juthatunk be a barlangba. (Olyan gyorsan elfogy.) Ne is erőltessük, inkább keressük meg a tó déli részén tanyázó rusalkit. Most kivételesen nem ellenfél, hanem barát. A kedvese szívét keresi, amit egy moredhel varázsló lopott el tőle. Cserébe felajánl egy halom élelmet és egy barna kagylót. Lépjünk most kapcsolatba Calin herceggel (észak-kelet) aki elárulja, hogyan mehetünk be a barlangba. Itt csúf élőhalottak próbálják megállítani Go-

rath "Terminátort", sikertelenül. A kijárat közelében van a láda, amit a GLAMREDHEL kulcsszó nyit. Csak a nyelét találjuk benne, de a kagylóval megkezelve, kiegészíthetjük egésszé. Moredhelek ellen duplán sebez, de mások sem nagyon élik túl ennek csapását.

Összegezve ez egy nagyon jó kis CD. Nagyon csodálkozom azon, hogy ekkora siker után, egy év elteltével nem jött még semmi hír a folytatásról. Remélem ami késik nem múlik, és hamarosan tesztelhetem a nálam harmadik helyen álló szerepjáték folytatását.

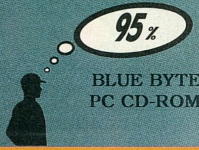
Mocsy

BATTLE ISLE 2

BATTLE ISLE II
SCENARIO CD:
The Titan's Legacy

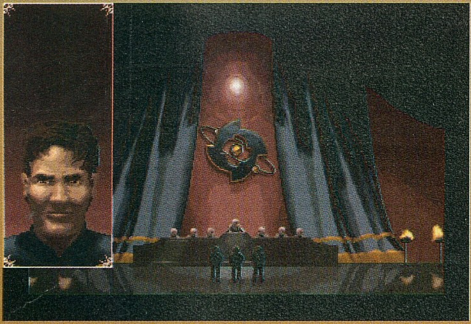
A DUNE 2 után sokáig nem vettem tudomást más stratégia programról. A Battle Isle 2 azonban minden képzeletemet felülmúlta. Nálam most ez a király.

Hardware igény:
386, VGA, 6 MB HD
4 MB Ext. RAM



BLUE BYTE
PC CD-ROM

Ki ne szeretett volna hatalmas hadvezér lenni, óriási hadsereget irányítani? A bennünk



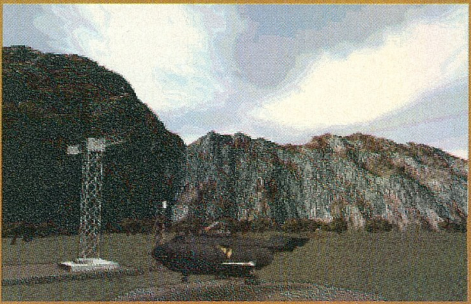
rejlő kisgyerek nem tűnik el teljesen az évek során, csupán az eszköz változik, amivel elszórakoztatja önmagát. Gyerekkoromban imádtam a kis játéktankokat és katonákat. Emlékszem micsoda örömöt okozott akkoriban egy-egy új egység beszerzése.

Ma mindezek számítógépre kerültek, de az akkori lelkesedés még most is elfog, ha egy remek hadiszimulációt kapok a kezeim közé. A 94/2 PC-GURU-ban Charlie már írt egy nagyon jó ismertetőt. Minden kezdőnek nagyon ajánlom az átböngészését, mert az elinduláshoz nélkülözhetetlen. A cikk írása óta a Blue Byte nem tétlenkedett.

Megkaptuk a folytatást, a Titán hagyatékot. Ez szintén CD-n jött ki, de gyanítom egy hónap múlva már pakolhatjuk a lemezeket is a megfelelő meghajtóba. Ezt a leírást elsősorban a középhaladóknak ajánlom, de ez nem jelenti azt, hogy kezdő stratégák ne tudnának néhány ötletet hasznosítani. Gyanítom, hogy Pellus szintű Great Strategist-ek a saját elképzeléseiket valósítják meg inkább.

A CD-n nem csak néhány új térképet találunk, hanem jó pár újítást is. Az első és legfontosabb a kétjátékos üzemmód. Érdekes lehet két gépen, két komoly ellenfél csatája. Nem hiszem, hogy hamar döntés szülessen két ász között, egyenlő erőviszonyok mellett és belátható időn belül. Természetesen komoly háttértörténetet kreáltak a nagyobb izgalom kedvéért, de erről majd később.

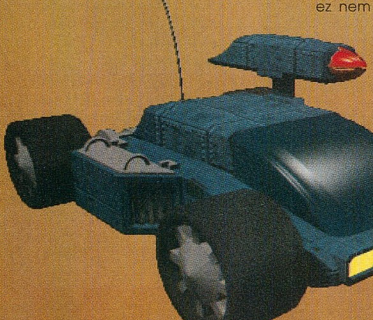
A mellékelt kézikönyv öt új egységet említ, de a hadszíntéren már találkoztam két eddig ismeretlen csapattal. Gyanítom lesz még néhány. Az eddig



használt fegyverrendszerek mellett újdonság a Pulsar kistestvére, a Quasar. Ez csak három lépésre tud ellőni, és csökkentett a tűzereje. Sajnos mi általában csak ezt tudjuk gyártani, míg az ellenfél tele van Pulsar-ral. A régebbi típus továbbfejlesztésével jött létre az új nehézpáncélos, a Samurai-3. Kapott egy 105 milliméteres ágyút és némileg erősebb páncélzatot. Az egyetlen hátránya az, hogy hajókat nem tud támadni.

A légpárnás egységekre is ráfért már egy kis fejlesztés. A Vader DF szintén erősebb ágyút kapott, és felszerelték hat darab föld-levegő rakétával. Nagyon hasznos a repülők és helikopterek ellen még nagy magasságban is, tehát ne felejtsük el alkalmazni. A Medusa-2 is a légi járművek leküzdésére lett rendszerbe állítva. Kisebb a hatósugara ugyan, mint az elődjének, de ezt ellensúlyozza a mozgékonysága.

A végső fegyver az UX-2. Aki ezt birtokolja és ésszel használja, az szinte legyőzhetetlen. Azért hangsúlyozom ki az ésszelt, mivel a gép előszeretettel lövöldözi ki a gyalogságomat és kíméli meg a komolyabb erőt képviselő egységeket. Nézzük mit is tud ez a csodafegyver. Az UX-2 nem más, mint egy közép-hatótávolságú föld-föld rakéta. A hatósugara félelmetes, 5-20-ig. Repülők kivételével minden ellen használható (még tengeralattjáró ellen is). Nem hiszem, hogy valami is ellent tudna állni a tűzerejének (persze itt a vaskeresztes



egységekre gondolok). MINDIG legyen mellette egy Alcor (lőszerutánpótló) egység, mivel minden kör után újra kell tölteni. Ezzel a fegyverrel szinte sebészi pontossággal le lehet szedni a sok bajt okozó ellenséges csapatokat.

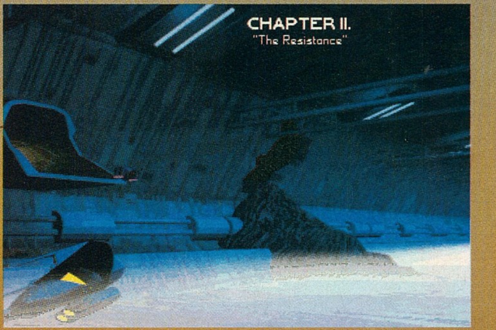
Az új rakéta mellé szükség volt még egy felderítő egységre is, amely képes nagy hatósugárral működni. Ez az új egység a Vision szatelit. Mindössze egyetlen egységből áll, de félelmetes a tűzereje. Nagy magasságban kevés ellenfele van, ezektől azonban mindenképpen meg kell óvnunk. Mondanom sem kell, hogy először a gépnek volt ilyen fegyvere és csak annyit tudtam róla, hogy repülővel okosabb elkerülni.
Az utolsó általam ismert egység, ha jól emlékszem a Thunder szonda. Ez a repülőgépek új generációjához tartozik. Sokat nem tudok róla, mivel eddig csak a másik oldalon tűnt csak fel (persze az én életemet keserítve ezzel).
Ennyi lett volna az új fegyverrendszerek bemutatása. Mondom ez nem a végleges lista, szerintem még tartogat néhány meglepetést a program.

Val Haris kezdte megszeretni ezt a várost. Hallwa, az elmúlt hónapokban sokat szenvedett a Titan-Net ellen vívott háború utolsó részétől. A csaták által ütött sebek azonban lassan, de biztosan begyógyulnak. Az embereket reménnyel töltötte el a béke és bizakodva kezdtek bele a károk helyreállításába. A problémák a médiákkal kezdődtek. A STAG tömörítette magába az összes holoadót. A régi Birodalom bizalmas emberei lassan beférkőztek a vezető helyekre, ezzel átvéve az irányítást is. Kezdetben a valóságnak megfelelően sugározták műsoraikat, később azonban egyre inkább cenzúrázott adások kerültek a nézők elé. A Nagy Stratéga leghűségesebb emberelt küldték száműzetésbe koholt vádak alapján.

Haris legádázabb ellenfele Argok Kraal miniszter lett. Tudta, hogy Benuntai Gerr, a gerilla egységek vezetője után ő következik sorra. Nem kegyelmeznek senkinek. A letartóztatása előtti utolsó cselekedete az volt, hogy közeli barátját, Benuntai Quaila-t, kimentette a fővárosból egy megbízással az ellenállás megszervezésére. A bírósági tárgyalás nagy port vert fel. Az emberek emlékezetében még élénk volt ennek a földi embernek a szerepe a háborúban. A halálos ítéletet kénytelenek voltak megváltoztatni száműzetésre. A Trokort börtönsziget aldíniumbányái azonban csak néhány hónap haladékot jelentettek. Egy Guppi szállítóhelikopterrel szigorú, fegyveres kíséret mellett szállítják Harist a börtönbe. Itt kapcsolódunk be a történetbe.

Egy Ranger csapat visz az erődítménybe. A sziget délkeleti partján gerilla csoportok hoztak létre egy kisebb bázist. Amíg elterelik a főerők figyelmét, addig lehetőségünk nyílik a szökésre. A rádióüzenetekből kiderül, hogy van egy elhagyatott bázis a nyugati parton, melyben értékes csapatokat találhatunk.

Cserkésszük be és máris kész a mi kis magánhadseregünk. Egy Vader-be pakoljunk be egy gyalogost és foglaljuk el a partok mentén a kis szigetet a rajta levő depóval egyetemben. Szálljunk át a Guppi-ba, és irány a tengeralattjáró bázis. Folytassuk utunkat (legalább két Demon-nal) a déli reptér felé. A Nautilus nem tud sekély vízben mozogni, ezért egy kis kerülőre lesz szükségünk. Foglaljuk el a célt, és máris szabadok vagyunk. Ez az első küldetés leggyorsabb teljesítésének az

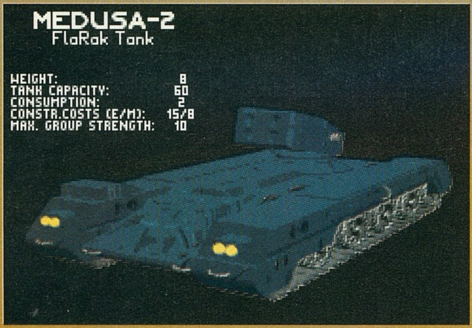


ajánlott módja. Nem fogok minden küldetést leírni ilyen részletességgel, inkább csak tippeket adok bizonyos szituációkra.
Talán a legfontosabb dolog a gyárak energia és- anyagellátása. Tapasztalatom szerint leginkább az energia hiánya szab határt a gyárak kapacitásának. Az energia eloszlik minden épület között. Tegyük fel, hogy van 20 egység energiám. Akarok csinálni a repülőteremen egy vadászbombázót. Ez pontosan 20 energiámba kerül. Átkapcsolva a szárazdokkba látom, hogy egy szem energia nem maradt amivel hajókat javíthatnék. Meg kell várni a következő kört.

Gondoljuk meg tehát jó alaposan mit csinálunk. Érdemes a sérült egységeket még a megsemmisülésük előtt megjavítani, ez ugyanis kevesebb anyagba és energiába fog kerülni (a sérüléstől függően). Előfordulhat, hogy kevés az anyagunk. Ilyenkor lehetőségünk van egy másik gyárból importálni aldíniumot. Csak végszükség esetén csináljunk a már feldolgozott material-ból nyers aldíniumot, ugyanis nagyon rossz az eljárás hatásfoka.

Nagyon kevés olyan játék van, ahol a nehézségi szintnek van valami értelme. A legtöbb program többnyire csak az ellenfelek számát és páncélzatát nyomatja fel. Nekünk játékosoknak azon kívül, hogy több pontot kapunk, semmi hasznunk sincs a nehezebb szint választásából (lásd TIE Fighter). A Battle Isle-ban azonban más a helyzet. A nehezítés nem csak ránk, hanem az ellenfélre is vonatkozik. Nem az ellenséges tankok számát növelik, hanem a körülményeket tették bonyolultabbá. Tréning szinten igaz, hogy látjuk az ellenfelet, de ő is lát minket. Ez pedig abban az esetben, ha neki van Zenith csatahajója, nekünk meg nincs, akkor igen kellemetlen.

Van egy küldetés ami igen kedvezőtlen erőviszonyokkal indult. Az ellenfél szárazföldi egységei háromszoros túlerőben voltak, az lonstar-ok nem fértek el a Skull-októl. A tengeren hajókázott két szép Polar, és egy csúnya Zenith. Az én oldalamon volt mindössze egy Hydra. Aki ismeri a játékot az biztosan fel tudja fogni a helyzet kilátástalanságát, aki meg nem, az úgysem jut idáig az olvasásban. A Zenith és a Polárok szépen elkezdték magukat belőni az lonstar-om hatótávolságán kívül. Gyenge fokozatban szinte reménytelen lenne a helyzetem, így nehezen azonban van megoldás.



Van egy kedves kis egység, a neve Elixir. Nincs benne a fegyverkönyvben, ezért eleinte nem is nagyon tudtam mire való. Ravasz kis szerkentyű, egy buborékot hoz létre maga körül, amin nem bírnak a radarok átlátni. Nagyon kellemes dolog amikor az ellenfél csak egy lépésre van tőlünk és mégsem tüzel. Hatékony csapdákat lehet ezzel a módszerrel létrehozni. Rakjunk ki egy Elixir-t középre, elé három Samurai-t, mögé pedig néhány távolsági fegyvert (Pulsar, Quasar, Archimedes stb.). A csapda készen áll, és már csak az ellenfél hiányzik aki bele lép. Abban a pillanatban, hogy közvetlenül elénk lép valaki, megszűnik ez a hatás. Vigyázzunk, mert esős időben valami oknál fogva nem működik ez a trükk. Lehetőleg legyen a közelben egy javítóüzem, ahol a sérült tankokat ki lehet javítani. Megfelelően felépített és elhelyezett buborékcsapdákkal szinte korlátlan ideig fel tudjuk tartani a gépet.

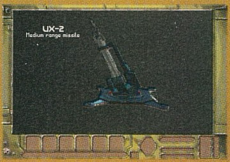
A hajókat tehát semlegesítettem, de semmi esélyem nem volt a szárazföldi erőkkel szemben. Az a bizonyos Zenith nagyon kellemes fegyver lett volna az én arzenálomban. Felkészítettem egy aknát (majdnem vaskereszt) és kitettem az öböl bejáratához. Mivel nem látott közeli célpontot a hadihajó, pont beleszaladt. Két egység ereje maradt és húzott vissza a kikötőbe generálszervízre. Ekkor azonban az én légpárnás egységem is úton volt egy megszálló Demon-nal. Ebben a pillanatban jelent meg az erősítés, úgy cirka hat Orca képében.

Komolyan megijedtem, hogy a szépen felépített csapdámat lerombolja egy ilyen tudatlan támadás. Szerencsére az ellenfél előbb lépett be a dokkba, én meg a következő körben utána. Megjavítani a csatahajót és innen megnyerni a csatát már gyerekjáték volt.

Pellus ajánlott egy másik módszert, vannak esetek mikor az is használható. Csináljunk egy halom aknát a gyárban, és dobáljuk ki őket a tengerre. A hajók előszeretettel szedik le ezeket már messziről. Nagyon kevés anyag és energia szükséges ezek gyártásához és így hamar el fog fogyni az ellenfél lőszere (persze a lőszerutánpótlást biztosító Rex-eket és Titan-okat nem árt semlegesíteni): A fegyverzet nélküli hajók már könnyen elintézhetőek.
A nehézség beállításával lehetőségünk nyílik bekerítő mozdulatok végrehajtására. Ez abból áll, hogy ha egy egység kettő vagy több oldalról fenyegetve van, akkor mind a védekező, mind a támadó ereje megoszlik. Érdemes tehát körbevenni az áldozatot a megsemmisítés előtt. A megszerzett tapasztalati pontokat át tudjuk vinni a következő küldetésre. Ezeket a gyárakban és egyéb épületekben (de nem a depókban) tudjuk szétosztani a csapatok között.

Ajánlom a vaskeresztes Buggy-k bevetését. Gyengébb szinten egy lövéssel ki tudnak csinálni egy tankcsapatot, nehezen azonban kell két lövés is. A legfőbb előnyük az, hogy messziről is tudnak támadni és vissza lehet őket vonni az ellenfél lőtávolából a támadás után. Döntő lehet a Buggy egységek megfelelő használata.

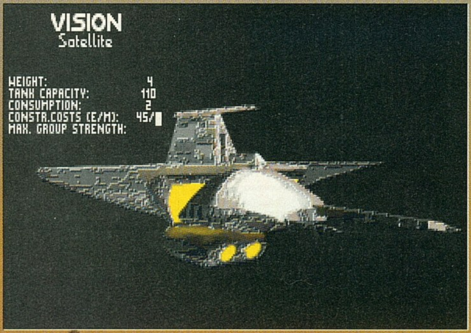
Az offenzívát persze mindig a távolsági fegyverekkel kezdjük. A Pulsar és Archimédes egységek már a távolból meg tudják gyengíteni az ellenfelet, ezután következnek a Buggy-k és a Stingek összehangolt támadása és ha még mindig akad aki nem dobta fel a lánctalpát (elég valószínűtlen), akkor azokra küldjük rá a nehézpáncélosokat. Feltétlenül össze kell hangolnunk a szárazföldi, légi és vízi csapatok munkáját.



Nem mindegy az sem, kivel kit támadunk. A legszerencsésebb az amikor az áldozat nem tud visszalőni. A Technotrax például nem tud sem repülőkre, sem hajókra tüzelni.
Azt hiszem ez az a játék amit érdemes megvenni a kézikönyvért. Benne van több mint ötven fegyver jellemzője és adata. Ezek nélkül elég nehezen fogunk boldogulni. Az előző PC GURU 27. oldalán található hirdetés 3000 FT körül hirdeti a CD verziót. Azt hiszem nem kell bizonygatnom, hogy milyen remek ár ez ezért a nagyszerű programért.

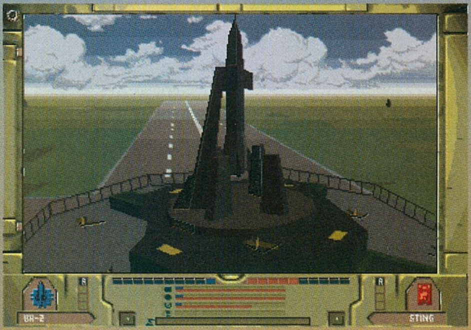
A kerettörténet egy lezuhant azonosítatlan repülő tárgy körül forog. Egy nemrégiben felfedezett galaxisból érkezett az űrhajó, de technikai problémák mi-

att kényszerleszállást kellett végrehajtania az Alligra melletti erdőségben (legalábbis ez a hivatalos álláspont). Az első fejezet utolsó küldetésében, többek közt, a becsapódás helyszínének a biztosítása a cél. A jelenlegi kormány a médiák segítségével eltussolta az ügyet és igyekezett a közvélemény haragját Val Harris ellen fordítani.
A sorozatos katonai kudarcok azonban egyre inkább felnyitották az emberek szemét, akiknek amúgy sem volt nagyon az ínyükre a Nagy Stratéga ellen harcolni. Dengh tábornok Kai zsoldoshadserege azonban sokkal fegyelmezettebb és képzettebb mint a kormányerők. A jelenlegi küldetésemben őket kell egy szigetről kifüstölnöm. Nem lesz könnyű feladat, mivel elsöprő túlerőben vannak.
Már a kezdet kezdetén gyártsunk két Buggy-t a gyárban, és az elkövetkezendő négy körben tréningezzük fel őket maximumra. Egy buborék csapda a gyár előtt hatalmas túlerőt tud feltartani, legalábbis néhány kör erejéig. Több nem is kell, ugyanis az új Buggy-k pillanatok alatt tisztára söprik a terepet. Egyetlen aprócska gond az, hogy sziklás terepen nem igazán tudnak közlekedni. A megoldás egyszerű, mint a pofon. Gyártsunk egy Planum-ot, amivel utat tudunk építeni a hegyen.
Most már az ellenfél bázisait fenyegetjük. Időközben az ellenfél csapatai is beavatkoznak a csatába. A műsorszóró szondákon keresztül propaganda anyagot sugároznak a civil lakosság felé. Ebben mi csak terroristák vagyunk, akik meg akarják dönteni a törvényes rendet és anarchiába taszítják az országot. A közeli szigeten rekedt kormányerőket egy híd építésével akarják bevetni. Sietnünk kell, különben három nagydarab Imperátor szakad a nyakunkba.
Néha nem árt megnézni, hány kör áll még a rendelkezésünkre. Sokszor csak az utolsó pillanatban sikerült az utolsó Troll bandát kicsinálnom.



A történet közben pereg tovább... Egy tisztviselőnőt sikerült megmentenem a partizánok vezetőjének fogságából. Hálából segít hozzájutni a lezuhant űrhajó dossziéjához. A következő küldetésben ezeket a dokumentumokat kell megvédelmeznem. Még nem tudom, hogy fog sikerülni, de mire ezeket a sorokat olvassátok, már nagy valószínűséggel túl leszek rajta.

A végére maradt a szokásos értékelés. Aki csak könnyed kikapcsolódásra és maximum egy órás játékra vágyik, az be se töltse a játékot. Rettentő időigényes. Előfordult, hogy este hétkor letelepedtem egy küldetés mellé, és arra lettem figyelmes, hogy hajnalodik. Na, gondoltam aludni is kellene egy kicsit ezért hunytam három órát. 10 órakor ismét belevetettem magam a küzdelembe, de akkor már szolid voltam, csak hajnali egyig játszottam. Friss házasoknak tehát nem ajánlom.



Azok akik szeretik a szép grafikát, összetett szimulációt és kemény kihívásokat ne habozzanak. Minden egységről külön 3D grafika van, így minden szögből megcsodálhatjuk a gépeket. Fantasztikus látvány, érdemes megnézni. A Battle Isle 2 jelen pillanatban a harci stratégiák királya. Csak felsőfokú jelzőkkel lehet illetni. Egy halom kameranézetből lehet a csatákat nyomon követni. Ez azonban később már veszít a varázsából (túl sok időt vesz el a körökből), én már kikapcsoltam az F2-vel.
Sajnos kisebb gépeken csapnivaló a gyorsasága. 486 DX-50 alatt nem ajánlatos kezdeni vele, és nem árt ha Smartdrv-ra berakunk néhány megát. Szerencsére igyekeztek minél jobban kihasználni a CD nyújtotta előnyöket. Nagyon kevés helyet vesz el a merevlemez egységről. Hangkártyával rendelkezők ütközhettek már olyan problémába, hogy rendkívül lelassult a program és rángatott. A setup-ban kapcsoljuk ki a Sound FX-et, és máris megoldódott a baj. Ennyi pozitívum után szólnom kell a bugokról is.
Sajnos rengeteg van belőlük. A küldetés CD-n még istenes a helyzet. Itt a legrosszabb dolog ami velem előfordult az volt, hogy az ellenfél Sting-je egyszerűen kiment a képernyőről. Először még örültem is, hogy eggyel kevesebb, de csúnyán káromkodtam mikor elkezdte a csapataimat lőni és nem tudtam visszavágni. Az eredetiben azonban már nem mindig értékeli helyesen a küldetés végrehajtását, vagyis nem fogadja el a missziót. Ez a száz körös nagy tengeri csata után kissé idegesítő. Javaslom a javító patchek beszerzését.

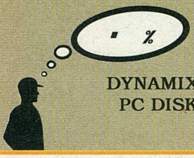
Akik komolyan foglalkoznak a programmal és van valami kedvenc stratégiájuk, amit úgy éreznek meg kell osztaniuk velünk, ne legyenek restek, ragadjanak tollat. Minden levélre válaszolunk, s talán még tanulhatunk is egymástól.

Mocsy

ACES OF THE DEEP

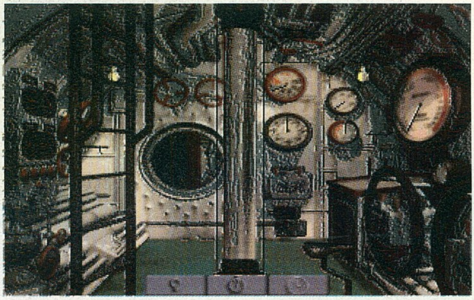
Egy kis előzetes a Sierra készülődő új programjáról.

Hardware igény:

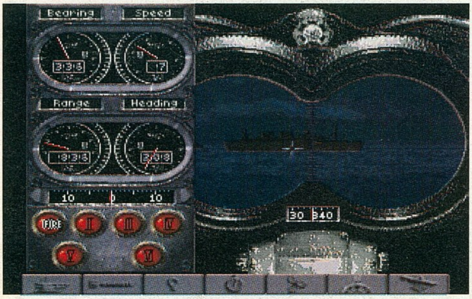


DYNAMIX
PC DISK

ACES OF THE DEEP



A "Dynamix" cég szimulátorai mindig is a legjobbak között voltak számontartva, mivel mind grafikailag, mind pedig élvezhetőségükben kiemelkedtek a tömegből. A "Red Baron" a mai napig klasszikusnak számít, de ugyanezt elmondhatnám az "Aces of the Pacific"-ről is. Jelen pillanatban a rengeteg stratégiai program mellett, egy tengeralattjáró szimulátoron is dolgoznak a cég szakemberei. A "SIERRA" jóvoltából most egy beszélgetést olvashattok Mike Jones-szal, a "Dynamix", azon belül az "Aces of the Deep" vezető programozójával.

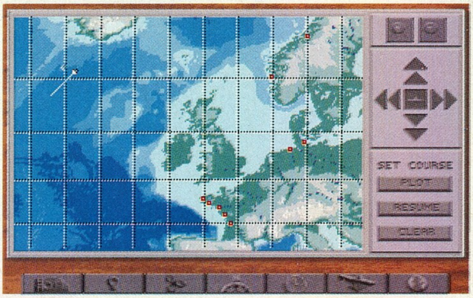


- Mióta foglalkozik software fejlesztéssel?

- 1985-ben kezdtem el programozóként dolgozni, tehát már majdnem tíz éve. Azaz valójában csak kilenc, ha nem számítjuk azt az évet, amikor a diploma munkámon dolgoztam.

- Meséljen valamit a kezdetekről!

- Néhány barátommal közösen alapítottunk egy vállalatot "Digital Illusions" néven. Az első játékunk szintén egy szimulátor volt (Sub-battle Simulation), és habár ez közel sem volt annyira sikeres, mint a későbbi programok amelyeken dolgoztam, a rajongásom a tengeralattjárók iránt mégis megmaradt. Az első igazán nagy sikert a "Harpoon"-nal értem el.



- Rengeteg játékon dolgozott, melyik volt a kedvence?

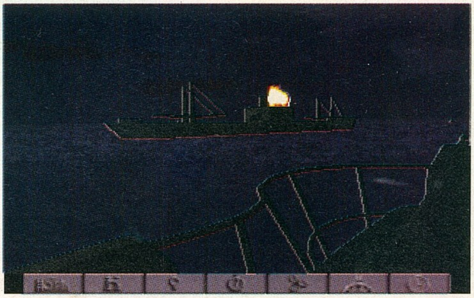
- A "Harpoon"-t nagy élvezet volt csinálni, és végül a kész verzió is olyasmire sikeredett, mint amilyenre eredetileg terveztük. Minden kétséget kizáróan azonban az "Aces of the Deep" messze a legjobb játék amivel valaha is dolgom volt.

- Miért?

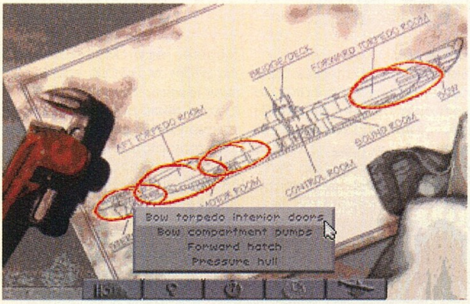
- Az egész játékért . A grafika gyönyörű, a technikai megoldások és a mesterséges intelligencia megdöbbentőek. És akkor még nem beszéltünk arról a fantasztikus történelmi háttérről, melyet csak óriási kutatómunkával lehetett létrehozni.

- Miért "Aces of the Deep" a játék címe?

- Hónapokig nem tudtuk eldönteni, hogy mi is legyen a



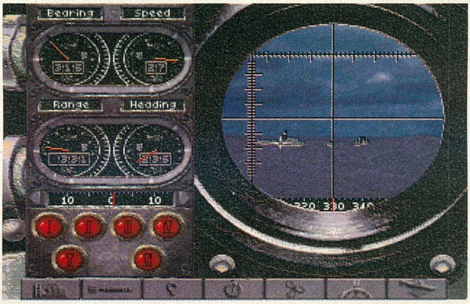
program neve. Az "Aces of the Deep" egyike volt az első javaslatoknak, de akkoriban még nem voltunk biztosak benne, hogy ez lesz a legmegfelelőbb. Egy olyan nevet kerestünk, ami igazán vissza tudja adni a játék hangulatát. Kutatásaink során derült fény arra, hogy a sikeres tengeralattjáró kapitányokat szintén ászoknak hívták, emellett pedig ez a név nagyon hasonlított a repülőgépszimulátor sorozat (pl.: Aces of the Pacific) tagjainak nevéhez is. Az egész úgy tűnhetett egy kívülállónak, mintha a kezdetektől fogva előre meg lett volna tervezve ez az elnevezés, pedig erről szó sem volt. Ahogy azonban haladtunk előre a programmal, egyre inkább beláttuk, hogy nincs még egy olyan név ami jobban leírhatná az egész programot, mint az "Aces of the Deep".



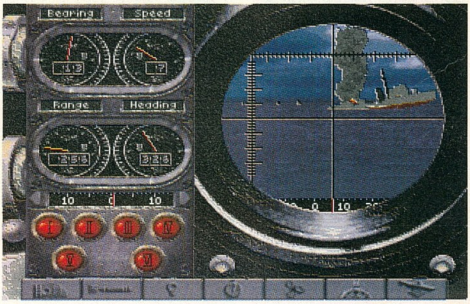
- Ön minden bizonnyal nagyon sokat tud a tengeralattjárókról. Hogyan kezdődött mindez?

- Az egész azzal kezdődött, hogy megnéztem a "DAS BOOT" című filmet, mely véleményem szerint minden idők egyik legnagyszerűbb alkotása. Teljesen lenyűgözött az, ahogy a legénység a legborzasztóbb körülmények között is túlélte a bevetéseket. Anélkül, hogy valaha szolgálatot teljesítettél volna egy tengeralattjárón, kétlem, hogy akár csak el is tudnád képzelni, hogy milyen iszonyúan nehéz dolgozni, pihenni vagy aludni rajta. A film maga nagyon nyomasztó, de ezáltal rendkívül hangulatos is. Azt szerettük volna, hogy ezek az érzések az "Aces of the Deep"-ben is megtalálhatóak legyenek.

- Az "Aces of the Deep" idén ősszel megjelenik. Mi lesz a következő program?



- Nem igazán döntöttük még el. Valójában rengeteg anyag áll rendelkezésünkre, amit akár ennél a programnál is felhasználhatunk. Az "Aces of the Deep"-ben elsősorban a német "U-Boat"-okra koncentráltunk, de ezeken kívül még rengeteg angol vagy amerikai hajó létezett, amelyeket ugyancsak meg kellene alkotnunk. A legvalószínűbb eshetőség ezért mindenek előtt egy küldetéslemez. Ugyancsak foglalkozni fogunk a minitengeralattjárókkal, vagy a más területeken (Csendes-óceán) lezajlott ütközetekkel. Csak annyit tudok mondani, hogy rengeteg minden van még a tarsolyunkban.

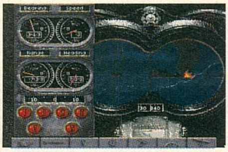


- Egy kicsit távolodjunk el a tengeralattjáró-szimulátoroktól. Milyen játékokkal szokott játszani kikapcsolódás végett, amikor nem dolgozik?

- Többnyire a szimulátorokat kedvelem. A "Civilisation" és az "X-Wing" nagyon jó programok, de ennek ellenére a kedvencem mégis a "Red Baron". Tudom, hogy ez egy Dynamix játék, de én mégis őszintén hiszem, hogy ez a legjobb első-világháborús repülőgép szimulátor, amit valaha is csináltak.

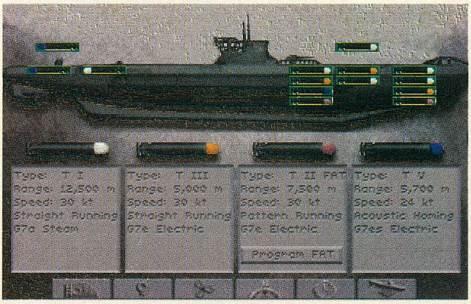
- Még egy utolsó kérdés. Mitől lesz az "Aces of the Deep" olyan különleges?

- Nagyon jó grafika, nagyon jó játszhatóság, nagyon részletes történelmi háttér, nagyon fejlett mesterséges intelligencia, videó felvételek II. világháborús tengeralattjáró parancsnokokkal, remek hanghatások stb. Ennek a játéknak megvan mindene, ami csak kellhet!



- Köszönöm a beszélgetést, és a GURU Magazin minden olvasója nevében sok sikert kívánok a jövőben!

Del



DOOM II: HELL ON EARTH

Megérkezett a fantasztikus DOOM második része! Új pályák, több szörny, gyorsabb játék és sokkal nehezebb kihívás. Az ember néha valóban a pokolban érzi magát...

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, 17 MB HD

99%

VIRGIN
PC DISK

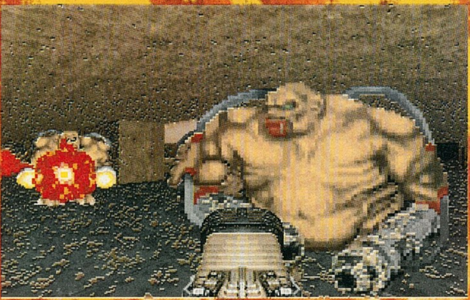
Jeahh, itt van amire mindenki oly régóta vár, a Doom II.

Lássuk csak, mit is jelent....

Az általunk látott 1.666 verzió természetesen nem a Doom 2, hiszen a hivatalos kiadás még október 10-ig várat magára, de a játék pontosan megmutatja mit is várhatunk a Doom folytatásától. Sajnos (?) az I.D. Software folytatja a megkezdett hagyományokat, hiszen a Wolfenstein 3D után a Spear Of Destiny következett, s úgy néz ki, hogy a Doom után a Doom2 is hasonló szándékot takar. A Wolfenstein után nem volt egy nagy előrelépés a Spear Of Destiny, de a játékmenet és a hírnév miatt a műfaj minden rajongója beszerezte. A Doom folytatása is hasonló, a játék szerelmeseinek "kötelező" darab, de aki nem szerette az első részt, az nem hiszem, hogy a másodiktól megszereti... De szerencsére a Doom rajongó tábora sem kicsi, több mint 100.000 regisztrált felhasználó birtokolja az 1. részt, s a folytatásról sem akar lemaradni további 400.000 sem. A 400.000 megrendelő természetesen csak egy része a Doom vásárlói körének, hiszen a játék terjesztését egy amerikai cég, a GT Interactive vállalta fel, olyan reklámköltségekkel, ami 3 millió dolláros keret fölött van. A reklámhadjáratba belevették pl. az MTV-t is. (Wall Street Journal augusztus 24-i száma.).

Így hát a Doom őrület fokozódott, de a lelkes Doom hívőket le kell törnöm: nem lesznek lángszórók, detonációtól darabokra törő ablaküvegek, új külvilági pályák. A Doom II olyan mint a Doom I, egy-két extrával:

- Gyorsabb játékmenet: a játékot állítólag négyszeres sebességűre gyorsították.
- Új grafikák.
- Hat új szörny. Itt megtalálható a géppuskás katonától a csontvázig minden. Ez utóbbit csak plazmafegyverrel sikerült kiirtanom! Van még kis vaspók (csak úgy szórja a speciális lövedékeit), kövér undormány, és egy új kinézetű beholder is, ami állítólag lángoló koponyákat fog köpködni.
- Egy új extra fegyver, a lefűrészelt csövű puska (két shotgun shellt használ fel egy lövéshez, de 5- 6 ellenséget is padlóra küldhet!).
- Új térképek.
- 9+9+9+3+2 pálya, azaz 3 extra és 2 titkos szint.
- A térképek méretei sokkal de sokkal nagyobbak lesznek az eredeti Dooménál.
- A játék 386-on is fut, de 486-os ajánlott!



A játék: Az első pár pálya gyenge bemelegítőcske csak ahhoz képest, ami akkor kezdődik, ha eljutottunk a Skynetbe. Itt indul igazán a pokol! Észveszttő tűzijátékkal fogadják az érkezésünket, ezek a pályák már tényleg az igazán profiknak vannak fenntartva. Nem hittem volna, hogy tudnak még újat mutatni a Doomban az ID pályatervezők, de még engem is ért egy- két meglepetés. A GURU-ban leközölt billentyűkombinációk itt is működnek: IDBEHOLD, IDDKFA stb. de a vérbeli DOOM-os nem játszik ilyen pitï billentyűkkel, inkább egy pisztollyal csinálja végig az összes pályát!

Végére egy kis csemegét hagytam a DOOM I-gyel játszók részére. Írtam a PC GURUban a titkos pályákról, s arról, hogyan lehet ezekre eljutni. Adós maradtam a 3. "titkos" pályán lévő szinttel, s egy kedves levélírónak (Gecse Attila) köszönhetően most közkinccsé tehetjük a pályát:

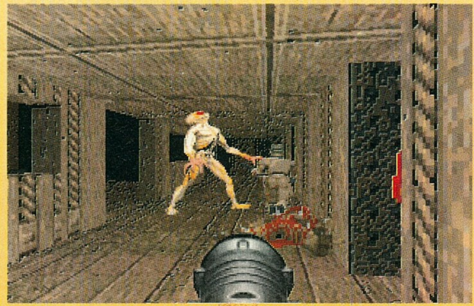
Az (INFERNO, Mt. Erebus) pályán, egy halálfejes épületbe kell bejutni, itt balra menjünk

be a teleportba- sok repülő fej és beholder támad ránk. Ezek ártalmatlanná tétele után eljuthatunk egy olyan magasabb oszlopra, ahol egy bezárt helyiségbe beugorhattunk, de egy másikba nem. Nos, a másik bezárt helyen van egy teleport, és bele kell ugranunk. Csináljuk a következőt: vegyük fel a sérthetetlenséget (minden fehérre vált), utána forduljunk a fal felé. Lőjünk a rakétavetőnkkel a falba, és a robbanás ereje letaszít minket oda, ahova nem tudtunk beugrani...

Szóval itt a nagyobb kihívások ideje, a DoomII.

Puskás Masell

Yep, ismét itt van a hivatalos Doomologusotok, Masell. Azt hiszem, ez az a program, amiről én nem tudok eleget írni, így ismét új hírekkel, tudósításokkal szolgálhatok a régi és újonnan megfertőzötteknek: egy kis interjú az I.D.Software ügyvezetőjével, Jay Wilbourral. Erre nem lehetett jobb indokunk, mint a Doom II hivatalos megjelenése (a javított 1.666). Még előtte nézzünk körbe a kis irodában, ahol a Doom készítői tevékenykednek. A falakon antik Warner és Disney animációs fázisok, a polcok pedig tömve vannak az újságok által kiosztott díjakkal, amelyek közül egy pár a falnak van támasztva (nem mind férnek el a polcokon). A CD tartók tömve vannak heavy metal és hard core rap albumokkal. A gépeknél még emberek dolgoznak; egy kicsit szomorúan hangzik, hogy a pólókon a DOOM felirat tiszteleg, hátul pedig az, hogy "Én írtam", de mindez mosolyt fakasztó, ha azt is tudjuk, hogy a szülők is kaptak Doom pólókat, olyan feliratokkal, hogy "a fiam írta". A program írói szabadidejükben is Doomolnak, hiszen szeretik a saját játékukat. Olyan profik, hogy az félelmetes, de mindegyikük csak egérrel játszik. Olyan érzésünk van, mintha a billentyűzet a kezdőké lenne. Egérrel halálpontosan céloznak, és hiába hitted, hogy jó játékos vagy: csak ugorj át Texasba, és hívd ki Romerot egy partyra! Na, jön Jay, most kell "mikrofonvégre" kapni!



K: Mekkora nyomás nehezedett a cégre, hogy elkészüljön a második rész? Ezt a közönség akarta, vagy mindig is így terveztétek?

V: Minden shareware játékunk után csinálunk egy "csak boltit" is. Mikor elkészült a Wolfenstein, utána megcsináltuk a Spear Of Destiny-t, hogy az emberek tudhassák, hogy mit vesznek. De a Doommal ez egy kicsit más, mert a Doom mindenhol ott van. Minden polcon van egy Doom, hiszen a shareware verziót már 6- 7 dollárért megkaphatják. A Doomot olyan kitörő siker fogadta... leginkább a Mortal Kombathoz hasonlíthatnám, mindenkinek annyira tetszett, hogy megcsinálták a második részt- mi mindenképpen terveztünk egy Doom II-t.

K: Mit akartatok elérni a Doom II-vel?

V: Egyszerűen minden tapasztalatot összeszedni ami a Doom I elkészítése során ránk ragadt, és ezt felhasználva egy még jobbat csinálni.

K: A Doom II elég új dolgot nyújthat a "keményvonalas" Doom játékosok részére? Egy-két vélemény egyformának titulálja.

V: Beszélj John Romeroval (segédprogramozó), és nézd hogy játszik. Ő a legkeményebb Doom játékos, és az egyik legjobban "megfertőzött". Imádja a Doom II-t. Ha viszont Ő imádja a Doom II-t, valószínű, hogy mindenki más is fogja, aki megkapta a Doom betegséget. A Doom II tartalmaz új dolgokat is: hét új ellenfél, új pályák, új szituációk. Technikailag nem egy nagy előrelépés, de tartalmilag igen.

K: A többjátékos Deathmatch opció egyértelműen a Doom legnagyobb dobása. A Doom II tovább viszi-e ezt a vonalat?

V: Oh, egyértelműen. John Romero a mi koronázatlan halálgépünk, Deathmatch bajnok. Ő és Shaun túl sokat is játszanak a Deathmatchban. John azt állítja, hogy minden szint a Doom II-ben okleveles Deathmatch pálya is. Mindegyik úgy lett tervezve, hogy a Deathmatch játékosok kis beugrókban bújhatnak el, hogy szétlőhessék a haverjuk seggét, teleportokba ugrálhatnak, hogy a másik mögé kerülhessenek. A Deathmatch barátaink imádni fogják, amit látnak.

K: Lesz- e új része a sorozatnak? A Doom III is szépen csengő név ???

V: Nagyon valószínűtlen. Ahelyett, hogy a Doom világot folytatnánk, Doom technikával, azt hiszem, továbblépünk.

K: Sok Doom inspirálta játék lát nemsokára napvilágot, olyan nagy nevek, mint a Dark Forces és a Rise Of The Triads. Nem aggódtok, hogy valaki leköröz titeket a saját játékstílusotokkal?

V: Nem. A verseny egészséges szellemben folyik. Nagyon is érdekel a Dark Forces. Az egy gyönyörű játék. Azon kevés játékok közé tartozik, amit Jay Wilbour "a játékos Jay Wilbour" is nagyon vár. És George Lucas neve garancia...

K: Szemmel tartjátok a Doom stílusú játékokat?

V: Elérnek hozzánk. Barátaink közül nem egy ugyanebben az iparágban dolgozik, pl. a Lucasarts-tól. Beszélünk egymással.

K: Milyen messze lehet elvinni ezt a stílust?

V: Azt hiszem, a Quake majd bizonyítja, hogy egy újabb ug-

rást is megtehetünk. Az első ugrást megtettük, a szakadék széléről, a Wolfensteinnel. A következő ugrás a Doom volt. És amikor Quake beüt, azt hiszem, minden eddigit túlszárnyalunk.

K: Hogyan fogadnátok azt a hírt, ha - mint a moziban- korhatárhoz kötnék a játékokat? Gondolok itt a véres jelenetekre...

V: Igazán zavar a mozi féle értékelés. Nem tudom mit várhatok egy R értékelésű filmtől (amerikai értékelés 16 éven felülieknek). Ez mit jelent? Csak két értékelés egyértelmű, a G, mert tudod, hogy Disney-szerű rajzfilm lesz, vagy az X, mert tudod, hogy sok meztelen ember lesz benne, akik sokat izzadnak és sokat mozognak fel, le. Nem hiszem, hogy az ilyen értékelések jók, szerintem a tartalmi

megnevezés a jó irány. Van egy négyéves gyerekem, aki Doomot játszik. Jól van, nem hülye, és nem is fog hülyén felnőni, mert én nevelem a gyerekeimet.

K: Mi volt a legkülönlegesebb reakció, amit a Doomra kaptatok?

V: Kaptunk egy pár humoros levelet. Nem humorosnak szánták, de mi annak tituláltuk őket, amikor elolvastuk. Általában vallásos emberektől érkeztek, akik ilyesmit írtak: "Hogyan festhettétek le a poklot és démonokat, amikor tudhatnátok, hogy ezek valóságos dolgok, és olyannal viccelődtök, amivel

jobb lenne nem viccelődni. A Doom I. shareware epizódjának végére Kevin Cloud azt írta: "Miért nem veszed meg a Doomot? Hiszen valószínűleg úgy is pokolra jutsz, így már lehetne térképed..." Ez vicc. A racionális emberek- akár vallásosak akár nem- megértik. De egy pár ember írt ilyen levelet: "Hogy merészeled azt mondani nekem, hogy a pokolra jutok?" John Carmack azt mondja, ez az üzenet a vizsgateszt. Ha nem jutnak túl rajta, jobb, ha meg sem veszik a játékot.

K: Szerinted eljön- e az az idő, amikor az ID Software már nem is csinál shareware verziót, hanem csak a piacra dolgozik?

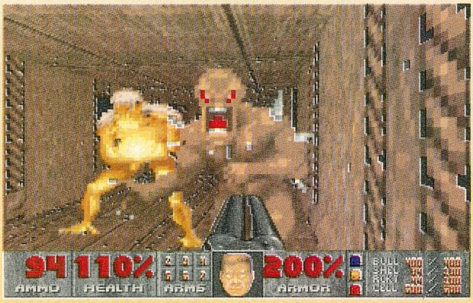
V: Nem. Ezt már megtehettük volna a Wolfenstein sikere után, de nem tettük. A shareware piacon otthon vagyunk. Úgy áruljuk a játékainkat, hogy a trilógiából az első rész shareware, és aki akar játszani a többi résszel, az vegye meg. És ezt nem is fogjuk abbahagyni. Nem akarjuk, hogy egy ember megnézzen egy dobozt, és megvegyen egy játékot a szép képek miatt.

K: Elértétek a csúcsot a Doommal?

V: Ugyanezt kérdezték a Wolfenstein után is.

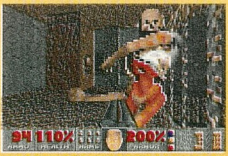
K: A játékosokon és az újságírókon túl a Doom sok érdeklődőt vonzott a befektetőkkel kapcsolatban is?

V: Hallottad már a telefonom üzenetrögzítőjét? (Manapság Amerikában hódít az a divat, hogy külön részekre lehet bontani az üzenetrögzítő kazettáját, így hívás után csak egy újabb számot kell hívni, és az adott helyre lesz rögzítve az üzenet. Pl. 1-es munkával kapcsolatos üzenetek, 2-es magánélet, stb- a szerk.) Egy bizonyos résznél az üzenetrögzítőm szövege: "Ha egy szuper ötleted támadt, hogyan lehet jó sok pénzt csinálni a mi kemény munkánkból, nyomd meg az ötöst." Van egy mappám az irodában, amit Ronco Doom-o-maticsnak hívnak, amit azért tartok, hogy azon emberek ötleteit gyűjtsem össze, akik olyan gépet találtak fel, ami automatán szeletel, kockára vág, halat pucol és Doomozik is. Iszonyú mennyiségű ember akar Virtual Reality központot nyitni a pincéjében, ahol csak Doomot lehet játszani.



K: Azt is olvastam, hogy Hollywood is érdeklődött a Doom iránt.

V: Oh, az már tető alatt van. Universal Studiossal kötöttünk egy szerződést egy filmre, és



Ivan Reitman, aki a Ghostbusters-t rendezte, ő a film producere. Nagy költségvetésű film lesz.

K: Mit tudnál mondani róla?

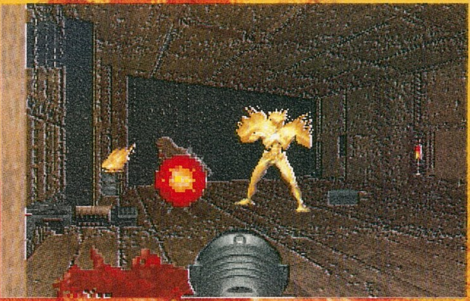
V: Hát, még a tinta sem száradt meg a papírmunkán. Egy Ethos Films nevű cég keresett meg minket, amelyik egy csomó veterán hollywoodi producerből áll, akik egy új céget alapítottak. Egy ponton a Disney cég, egy másik cég akik a Hollót csinálták, a Universal Studios ült egy asztalnál. A Universal Studios (akik a Jurassic Parkot és a Flintstonest csinálták) adta a legjobb ajánlatot.

K: De hogy viszonyul egy nagy filmtársaság egy Doomhoz?

V: Jó story, jó játék.

K: De igazán nincs is benne story, vagy nem?

V: Épp ez a jó benne, mert ez azt jelenti, hogy a forgatókönyv írók nincsenek megkötve. Amit itt találunk, az egy gazdag környezet, tíz millió emberrel, akik pontosan tudják miről is szól az egész, így az első oldallal kell indítani, és innen építkezni. Azt hiszem, a Doomhoz sokkal könnyebb forgatókönyvet írni, mint mondjuk a Street Fighterhez. Nem tudom milyen lesz a Street Fighter film, de azt hiszem jó, hiszen tehetséges emberek dolgoznak azon is.



K: Mennyire tudjátok irányítani az egészet?

V: Mindenhez hozzáférhetünk, és a szerződés szerint beleszólhatunk a forgatókönyvbe is. A mi vágyunk az, biztosítsuk, hogy nem lesz olyan mint a Super Mario Bros. film. Azt hiszem ezzel ők is egyet értenek, mert az a film bukás volt.

K: Szóval milyennek képzeled a filmet. Mit szeretnél látni?

V: Ha becsuknám a szemem, és elképzelném a tökéletes Doom filmet.... Látom Arnold Schwarzeneggert, Industrial

Light And Magic speciális trükköket, és a story pedig valami olyasmi lenne, hogy Arnie épp

a Marson tartózkodna, amikor a dimenzionális kapu kinyílik, és a démonok beözönlenek. Mindenki meghal, persze nem teljesen mindenki, hiszen kell egy kis párbeszéd is a filmbe, vagy

egy kis humor is, de nagyjából egyfolytában folyna le az izzadtság az emberek alsógatyáján, amikor néznék a filmet.

K: Mikor kezdődnek az előmunkálatok a filmen?

V: Pár hét múlva. Akkor jönnek a filmesek, hogy leüljenek velünk, és megbeszéljük, miről is szól ez az egész.

K: Örültél amikor megtudtad?

V: Azt hiszem az örülés nem éppen a legmegfelelőbb szó rá. Fel, le ugráltam, és még a vakolatot is leharapdáltam a plafonról, amikor először meghallottam.

K: Van valami egyedi az idben, valamilyen filozófia, ami megmagyarázza azt a hatalmas sikert, amit elértetek?

V: Természetesen. Bobby Prince, a srác, aki a zenénket csinálja, azt mondta a Huston Chroniclesnak, hogy mindenki az id-nél azt csinálja, amire született. Ez az igazság. A munkavitelünk sem olyan, mint egy szigorú vállalatnál, 8-kor becsekkelés, 5-kor haza. Sokkal nyugodtabb a légkör, és élvezetesebb a munka. Mindenki bejön, szabadjára engedi a kreatív tudását, és ezt felhasználjuk.

K: Hogyan terveztek meg egy játékot, hogy választotok a különböző ötletekből?

V: A Doom esetében csak becsomagoltuk a Wolfensteint, és a programozó azt mondta, hogy "Egy olyan programot írok, ami X, Y, és Z koordinátát is tud". Akkor körbeültünk és megbeszéltük a lehetséges elemeket. Elengedtük a fantáziánkat.

K: Miért a technikát fejlesztitek ki először? Miért nincs egy egységes design, és utána arra feszítitek rá a technikát?

V: John Carmak egy rendkívül tehetséges programozó, egy zseni. Miért is szorítanánk be egy kész design kereteibe? Hadd tervezze meg a játék hátterét, és utána azt mi átalakítjuk játékká.

K: Elég nagy csönd övezte a Quake-et idáig. Valami többet is elmondhatnál róla?

V: Most ragasztjuk össze a darabokat. Még csak elméleti síkon mozgunk. Nem szeretnék mindenkiben hiú ábrándokat kelteni, de hatalmas lépés lesz a Doom után. A mostani koncepció az, hogy egy még realisztikusabb játékmenet legyen. Doomban a karakterek bitmap grafikájúak, és ha belelősz, előre beprogramozott módon válaszolnak. Lehet, hogy a figura feje hátrabicsaklik, és széttárja a kezét. És akárhányszor meglövöd, mindegy hogy hol, mindig ugyanazt a reakciót kapod. Olyan mint egy tánc. Quakeben a polygon karakterek lesznek, mint a Virtua Fightersben. Lehet, hogy bitmapot feszítünk rájuk, hogy jobban nézzenek ki, lehet, hogy nem- erről folyik most a vita. De az elképzelés az, hogy ha egy karaktert a bal felső részén lövünk meg, akkor a karja hátrabicsaklik, természetesebben reagál. Fel és le is lehet nézni. A fizikát is figyelembe vesszük. Ha a Doomban leesel, akkor csak szimplán leesel, de a Quakeben ha lezuhansz, az egész képernyő megremeg, megmozdul mint egy kamera. Minden természetesen iszonyú gyors lesz, de az egész világ is hasonlóan reagál majd.

K: Elég bonyolultnak hangzik. A trükk az lesz, hogy mindezeket a dolgokat megtartjátok, míg a játék egyszerű és ösztönös lesz?

V: Pontosan. Ösztönösnek kell lenni a játéknak, hogy a játékos azonnali eredményt érhessen el. Doomban csak a négy iránybillentyűre, a tűzgombra és az ajtónyitó gombra volt szükséged. Azonnali sikereket értél el. Bemész az ajtón, találsz valakit, meghúzod a ravaszt egy párszor, és sikert értél el. A Quakeben például sokkal bonyolultabb lesz az irányítás, egy baltát is kézbe vehetsz, vagdalkozhatsz vele, de nem lesz az egész túl bonyolult sem.

K: Végül mi tetszik neked legjobban a Doom II-ben?

V: Imádom az utolsó szintet, amikor az a gonosz hang szólal meg. Az durva. És azok a hanghatások? Iszonyúak. Az utolsó szint brutálisra sikeredett. Mindenkinek az a kedvence. Mi csak a Bűn Jelének hívjuk...

Masell

Inherit The Earth
Quest for the Orb

INHERIT THE EARTH

Végre egy olyan játék, amit nem csak fölmásoltak a CD-re, de legalább meg is próbálták kihasználni annak lehetőségeit. Ennél a játéknál végre szívesen döntök a CD-s verzió mellett a lemezes helyett.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, 1 MB HD, CD-ROM, DOS 5.0, hangk.

89%

NEW WORLD COMPUTING
PC CD-ROM

Hol volt, hol nem volt... Hoppá! Hiszen még sehol sem volt! Még csak ezek után fog következni. Hogy micsoda? Hát a Morfok Kora!

Mesterem jóvoltából bepillantást nyerhettem a jövő átlagos

halandóktól elrejtett misztikus fátyla mögé, és láthattam egy hatalmas faj pusztulását. Igen, ez a faj a miénk, az embereké volt.

Eljön majd a kor, mikor az ember nem elégszik meg a természet nyújtotta lények társaságával, és megpróbálja megváltoztatni azokat, isteni módra saját képére formálni. Így fogja majd megalkotni a föld nyüzsgő állataiból a morfokat. Hadd meséljék el róluk egy történetet.

Minden gond egy rejtvényfejtő versennyel kezdődött. Rif-nek, a róka törzs képviselőjének már csak az utolsó ellenfelével kellett megbirkóznia, hogy elnyerje az aranymedált. Már éppen azon kezdett el gondolkodni, hogy hová is akassza majd a díjat, mikor egyszer csak egy örömkiáltás jutott el a füléig: "Nyertem! Nyertem!" És valóban. Mikor feleszmélt álmodozásából, meghökkenve látta, hogy ellenfele legyőzte az utolsó feladatban. Ráadásul egy olyan egyszerű lépéssel, hogy annak még egy kéthónapos medvegyerek se dőlt volna be.

De hogy a rossz még rosszabb legyen, ebben a pillanatban megérkeztek az Erdő Király emberei a szarvas törzsből, majd röviddel utánuk a vadkan törzs kapitánya is megjelent katonáival. Az ezután következő bejelentés óriási felbolydulást keltett: "Figyelem! Azért vagyok itt, hogy mindenkit felszólítsak, ne hagyja el a várost. Ismeretlen tettesek elrabolták a Viharok Gömbjét a Szentélyből. Ismétlem: Míg a nyomozás tart, senki nem hagyhatja el a várost."

Ez eddig még csak kellemetlenség lett volna, ha hősünk egy szerencsétlen véletlen folytán nem kerül a figyelem középpontjába pont akkor, mikor a két törzs katonái épp hajba kaptak volna. Ekkor ugyanis - lévén, hogy a rókák nem épp a mindent a szemnek, semmit a kéznek elv terjesztői - őt gyanúsították meg a Gömb elrablásával. Csak egyféleképpen úszhatta meg a letartóztatást: a következő holdtöltéig meg kellett találnia a tárgyat. Addig is mindkét törzsből mellé állítottak egy-egy őrt, hogy vigyázzon rá, barátnőjét pedig "meginvitálták" a Vadkankirály palotájába mintegy biztosítékként.

Megkezdődött hát a nyomozás. Mivel minden rejtvényhez szükség van az alapok megismeréséhez, először is Rif elment a Szentélybe, hogy többet tudjon meg az esetről. Sajnos azonban az Őrző - érthető módon - rendkívül bizalmatlan volt, és valami jelet követelt a Szarvaskirálytól, hogy megbízhat ezekben a morfokban. Ez egy aranyalma volt, melynek átadása után az Őrző már tudta, hogy hőseink nem a gonoszt szolgálják, így hát a Szentély minden részébe belépést biztosított számukra.

A kertben egy eldugott sarokban egy különös lábnyomra lettek figyelmesek. Egyikük sem tudta megmondani, milyen morftól származhat a nyom, így hát fölkaptak egy különös termést a földről, és elmentek a közeli faluba cementet vásárolni a mintavételezéshez. Az építésznél találtak is egy zsákkal, amit a piacon a pénzváltónál eladott ezüstérem árából fizették ki.

Ezzel visszatérve a kertbe megtöltötték az ott talált vödröt vízzel, majd hozzáadták a cementet és rövidesen egy lábmintával lettek gazdagabbak. Már csak találni kellett valakit, aki megmondja kitől származik.

Erre leginkább a patkány törzs főnöke látszott alkalmasnak, aki egy csatornarendszerben rendezte be könyvtárát. A kapuőrnél viszont egy kis fennakadás történt, mert az váltig állította, hogy a főnökhöz csak meghívásra lehet bejutni. Persze Rif bebizonyította, hogy ez így nem egészen igaz: Megkérte barátait, hogy tereljék el az őr figyelmét, majd a fogasokról egy köpenyt magára kapva elindult a főkönyvtáros megkeresésére.

Egy kicsiny, zsúfoltan, ám díszesen berendezett szobában aztán meglelte Sist-et. Ismételten bebizonyosodott a patkányok hihetetlen mértékű felhalmozott tudásáról alkotott vélemények igaz mivolta, hiszen Sist azonnal tudta, milyen morfhoz tartozik a lábnyom, sőt még azt is meg tudta állapítani, hogy feltételezhetően merről jött a tolvaj. A gond csak az volt, hogy a patkánykodni szó fennmaradásának helyességét is igazolta, ugyanis a tudását csak egyéb információkért cserébe volt hajlandó megosztani hőseinkkel.

Naná, hogy ez sem okozhatott gondot. Bár a Vadkankirály kastélya előtt posztoló őrök nem túlzottan lelkesedtek az ötletért, hogy csak úgy átengedjék a "tolvajt" és társait, de még csak a nyomába sem érhettek Rif villámgyors gondolkodásának. Még a legegyszerűbb trükköknek is bedőltek, így hát rövidesen nemhogy nem engedték be, de még csak el sem engedték volna a rókát.

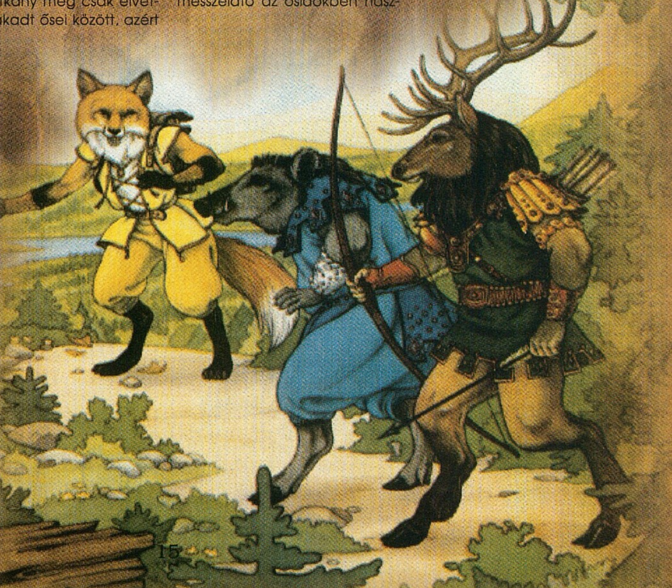
Odabent természetesen semmi különös nem történt, azt leszámítva, hogy egy iszapfürdőzés alkalmával egy gyűrű akadt Rif lábujjai közé. Sist, a patkány ebből aztán le is vonta a maga következtetését, hogy itt bizony háború készülődik, aztán gyorsan az északi vad hegységekre terelte a szót, ahová szerinte az igazi tolvaj menekült. Ide viszont nem érdemes egy jó térkép nélkül útnak indulni, amivel viszont egyedül az asztrológus, Tycho Northpaw rendelkezik. Igaz, ő a kutyák közé tartozik és patkány még csak elvétve sem akadt ősei között, azért némi közös vonást mégis találni közfük: ő sem akar csak úgy segíteni. De ha a távcsöve működne, el tudna készíteni egy másolatot a térképéről.

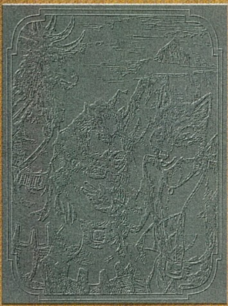
Mivel a lencse van eltörve, a segítséget a falu üvegművesétől kell várni. Csakhogy ő akármekkora mestere is szakmájának, annyira azért nem, hogy egy domború üveget képes legyen megcsinálni, úgyhogy a tanács segítségét kell kérni. Ők viszont csak a tagoknak hajlandóak megmutatni a Mindenttudót, ahhoz viszont mindenkinek ki kell állni egy próbát. Szerencsére ez azért nem túl nehéz.

Hogy minden szép legyen újabb probléma következik, a Mindenttudó számára kevés az adat, Rif meg nem ismeri a messzelátó az ősidőkben használt megnevezését. Ezt ismét csak Sist tudja elárulni - ez alkalommal szerencsére ingyen. Ja, és persze hogy nincs megfelelő csiszolóanyag sem, amit viszont csakis a Vadkankirály dagonyájából lehet szerezni.

Nos, a lencsékért kapott térképpel már el lehet menni a hegyekbe, egész az útlezárásig, a Herceg palotájáig. Át viszont csak néhány szórakoztató történetért cserébe lehet jutni, amit nem is olyan egyszerű egy unatkozó kutyánál teljesíteni. De börtönbe jutni már bezzeg sokkal könnyebb. Sikerül is hőseinknek.

A küzdőszellem azonban még egy ilyen helyen sem hagyja el Rif-et, a börtönőrtől elkunyerált





kanál segítségével némi erőt adó táplálék elfogyasztása után pár pillanat alatt ki lehet kaparni a világ összes cellájában megtalálható laza követ, és megtisztítani a kivezető utat... A sárkány útvesztőjébe. Innét már csak órák kérdése a kivezető út megtalálása.

A hasonló történetek íratlan szabálya szerint a főhősnek kötelessége bajba jutott társain segíteni... Amint úgy gondolja. Ám előbb nem árt elvégezni a könnyebb feladatokat, mint például az orvos elhívását a beteg vadmacska gyerekhez.

Ám bármennyire is ez a könnyebb feladat, mégiscsak lesz vele elég gond. A doktor elég félénk, senkit nem enged be a házába, csak akiben igazán megbízik. Mint például abban, aki a Rif által hurcolászott levelet átadja neki.

Aztán neki is jönnek a különféle kívánságai: a macskafű a tó partjáról, az ezüsttű Kylas Honeyfoot-tól a tisztások egyikéről, egy csupor méz a tölgyfától. Ez utóbbi jelentett csak kisebb gondot, mivel szükség volt hozzá a kőfejtőben található kovadarabkák egyikére is.

Most már aztán mindenki boldog lehetett. A doki elkészítette az ellenszert, a vadcica meggyógyult, Rif pedig bejutott a várba, hogy megmentse a többieket.

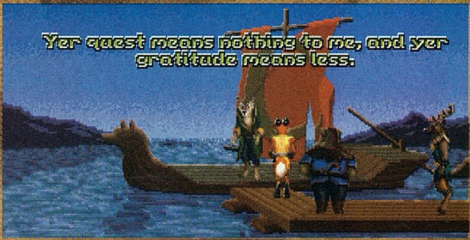
Rövid bolyongás után a díszteremen át el is jutott a Herceg hálószobájában, ahol a csikorgó deszkákat gondosan elkerülve ellopta a kulcsot az alvó kutya kezéből, aztán a kártyázó őrök mellett elosonva kinyitotta a börtönajtót, majd társaival a kijárathoz sietett.

Nemsokára újra összefutott Kylas-szal, akitől némi rábeszélés árán visszavásárolta a gyűrűjét a kőfejtőből szerzett kristályért cserébe. Aztán gyorsan meg is vált tőle a révésznél, miután a kötéllel átkeltek az útjukat elzáró szakadékon.

Érezték, hogy már nem sok lehet hátra a végső találkozásig. Elindultak a víztároló felé. Útközben egy vízesés alatt egy formás farkasleánnyal ismerkedtek meg, de erkölcsös létű róka lévén Rif csak pár üdvözlő szót szólt, aztán folytatta útját. Már épp azon kezdett gondolkodni, hogy hogyan fogja megtalálni a tolvajt errefelé, mikor egyszercsak összefutott a leghalálosabb farkascsapattal, mely rettegésben tarja a vidéket.

Nem tehettek mást, megadták magukat, így egy táborba hurcolták őket, ahol első ízben találkozhattak Vele, a Gömb elrablójával. Ismeretségük rövid volt, ám nem egészen problémamentes, hiszen újdonsült "barátjuk" egyetlen esélyt hagyott nekik, a halált.

Másnap hajnalban viszont, míg a csapat a környéken vadászott, Shiala érkezett meg, hogy kiszabadítsa a jóképű rókáját. Hőseink nem voltak túlzottan megijedve, annyi hülyeségbe belekeveredtek már, hogy az egy életre elég lett volna nekik. Így hát szép komótosan beslattyogtak a főnök házikójába, és elemelték a féltve őrzött szobrát, mely ízléstelensége miatt csakis emberek műve lehetett.



Mikor elkezdték felfedezni a szigetüket, újra elvetődtek a kökötőbe, ahol csodák csodája Kylas Honeyfoot várt rájuk. Azt már eddig is megtanulhatták, hogy ez a nagyra nőtt háziegér mindig fontos szerepet játszik, úgyhogy azonnal vad alkudozásba kezdtek. Rövidesen egy szoborral szegényebben, de egy olajlámpával gazdagabban indultak tovább az ősi romok közé.

Ahogy az ilyenkor már lenni szokott, az idő múlását csak néhány beragadt ajtó jelezte, amit az olaj rozsdátlanító hatásával újra átjárhatóvá varázsoltak. Fantasztikus látvány tárult elébük. Az egyik teremben valami gigantikus dárda-szerű fémizé lógott karnyi vastag láncokon, a földön meg különös fémdobozok pihentek, melyek belsejéből halvány remegés érződött. Ami azonban leginkább megragadta a figyelmüket, az egy tekercs drótkötél volt, lévén, hogy a sok szeméttel ellentétben ezt legalább tudták valamire használni. A másik szobában egy csavarhúzót találtak, aminek hatására vadul kezdtek rohangálni a különféle ötletek leleményes rókánk agyában, és a két tárgy valamilyen módú közös felhasználásán kezdett gondolkodni. Már ekkor világos volt ugyanis, hogy a kettőnek az égadta világon semmi köze egymáshoz.

Ámde a csavarhúzónak rövidesen hasznát látták a víztárolónál, pontosabban az ottani domb tetején lévő fehér üvegszerű épületek ajtajának kinyitásánál. Odabent sok-sok villódzó képernyőt találtak, ami nagy méretük miatt teljesen érdektelen volt számukra, ám annál inkább megtetszett nekik a kis dobozka villódzó számokkal a belsejében, hiszen ez mozdítható, így ellopható volt. Külö-

nösen megőrültek neki, mikor még tönkre is tudták tenni a hátulján lévő kis ajtó kinyitása, majd a benne lévő fémhenger kiszedése révén.

Immáron rettenetesen türelmetlenül várták, hogy mikor fog sor kerülni másik kincsük, a drót használatára. Nos, eddigre talán már mindenki rájött, hogy a drót jól vezeti az áramot, így hát logikusan következik, hogy a felhasználása egészen más irányú lesz, a sziklaparton a kis fémkártya felvételénél fog személyszállító szerepet betölteni Rif vaddisznó barátja hathatós közreműködésével.

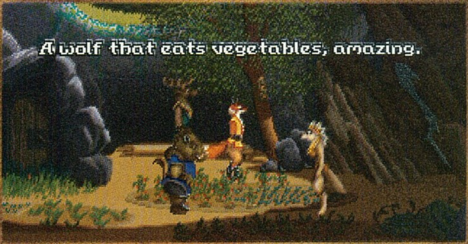
Na, aki eddigre megszokta már a tökéletesen illogikus megoldásokhoz vezető utak felfedezését, az sajnos csalódni fog, mivel a kártyát a leolvasóba kellett dugni, a romok laborrészlegében.

Hőseink útja már alaposan a vége felé közelít, ugyanis már csak egyetlen tárgyat kell használniuk, hogy a főgonoszt végre kézrekaphassák. (Persze ezt ők még nem tudták, de miért ne szúrjam el a poént?) Az irányítóteremben fellelhető fémháromszögbe kell a fémhengert helyezni, majd az egészet a vízesés mögött rejtőző barlangban a különös zárú vasajtóba.

Az ajtó kinyílik, hőseink berontanak a terembe, aztán jókorát koppannak, mert ez még mindig nem az utolsó szoba. Még öt-hat másik terembe kell eljutniuk, mígnem végre megtalálják a gonoszt, amint épp az időjárás megváltoztatásán fáradozik.

Ahogy viszont ilyenkor már lenni szokott, rettenthetetlen hőseink bátran vetik maguk a menekülni próbáló tolvaj után - elvégre mégiscsak háromszoros túlerőben vannak -, aztán meg is torpannak, mikor megérkezik az erősítés a farkasfőnök személyében. A gond csak az, hogy ez nem nekik jó.

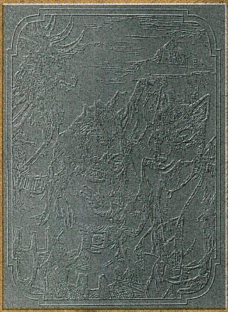
No, de aztán minden megoldódik. A vadkan ideiglenesen eltünteti a farkast egy csatornanyílásban, a róka ellopja a tolvajtól a Gömböt, aki aztán nagy igyekezetében, hogy visszaszerezze bele is zuhan az alatta tátongó százméteres mélységbe.



Minden jó, ha jó a vége. Mindenki boldog, hogy megszűnt a veszély. Rif visszakapta ágyasát, az emberek nagy nehezen lemondanak a róka meglincseléséről, és a Vihar Gömbje is békésen várja a Föld fölmelegítését leállító kis parancsocskát, ami majd valószínűleg egy következő történet része lesz.

A mesének vége van, jó éjszakát gyerekek!

Talán csak még néhány szót szólnék arról, hogy hol is lehet többet megtudni erről a különös történetről. Nos, meg kell látogatni egy kis házikót, ami fölött valami olyan gondolatokat sugalló tábla található, hogy "Itt lehet CD-t venni.", vagy "Olcsóér van a pécés lemez!", esetleg "Hiszen ez New World Computing székháza!", aztán sok-sok zöld papírosért cserébe meg kell szerezni egy olyan dobozocskát, ami tele van pakolva egy csillogó-villogó műanyaglemezzel, egy kevésbé csillogó-villogó kézikönyvvel és egy rakás kimondottan hétköznapi hirdetéssel, aztán már csak haza kell menni, berakni a lemezt a CD meghajtóba és már láthatjuk és hallhatjuk is az általam felvázolt történet aprólékos bemutatását.



Hogy mégis mire számíthat a vállalkozó kedvű kiscserkész? Egy rendkívül érdekes kis kalandjátékot fog látni, ami pozitív megítélését a rendkívül jó beszédnek köszönheti. A fantasztikus hangok még a legrosszabb poént is felejthetetlenné teszi, és a kissé monoton mászkálást is felélénkíti. Hogy mi a bajom a mászkálással? Hát, csupán annyi, hogy túlságosan nagy területen van elszórva túlságosan kevés helyszín, ami egyrészt fél órás teljesen fölösleges mászkálást jelent még annak is, aki amúgy már ismeri az utat, annak viszont, aki még nem tudja merre menjen, hosszú céltalan bolyongást az utcák kiismerhetetlen forgatagában, vagy esetleg a csatornák és várak Minotaurusz labirintusát is megszégyenítő útjain. Ráadásul szerintem túlságosan is egyutas a történet, sőt nem csak arról van szó, hogy csak egyféleképpen lehet végigmenni a történeten, de még az egyes részeken belül sem lehet a teendők sorrendjét megcserélni. Igaz, elakadni ennek ellenére elég nehézkes, mivel a szereplők úgy szájba rágják a következő lépést, hogy azt még szánt szándékkal sem lehet nem észrevenni.

Szóval, bár a kalandjátékok szempontjait szem előtt tartva nem éppen egy nagy eresztés a program, a beszéd és az egész játék hangulata mégis bőven kárpótol mindenkit a kevésbé jól kidolgozott történetért. Minden Quest- kedvelőnek bátran ajánlom.

Created By MM Rainbird

DARKSEED

Egy középszintű kalandjáték, amit csak akkor érdemes elővenni, ha már végképp kifogytunk az izgalmakból. Átlagon felüli grafika és átlagon aluli történet, azt hiszem ez a legjobb jellemző. A hamar felejthető kategóriába tartozik.

Hardware igény:
386/20, 640 k RAM,
DOS 3.x, CD-ROM

72%

CYBERDREAMS
PC CD-ROM

DARKSEED

Körülbelül egy évvel ezelőtt egy térkép és néhány tipp már napvilágot látott a GURU lapjain erről a programról. Akkoriban csak az Amiga verzió volt meg a szerkesztőségnek és valahogy kimaradt a teljes leírások köréből. Az ECTS-en járva szert tettünk a CD-s verzióra. Láttam már Amigán és tudtam, hogy nem egy átlagos grafikájú adveture-t fogok tesztelni. Az Alien filmek hangulatáért felelős festő, H. R. Giger munkája a biztosíték a megfelelő hangulathoz. Gyönyörű nagyfelbontású grafika, digitalizált beszéd, remek hanghatások keltik életre ennek a kis vidéki város hétköznapjainak hangulatát. Teljesen egérvezérelt az irányítás csak az idő múlását tudjuk siettetni a T gombbal.

Aki szeretné egyedül megmenteni Dawson életét, annak most az elején adok néhány tippet, ami nem rontja el az örömöt, de segít az elakadások ellen.

Mentsünk rengeteget, 75 hely áll a rendelkezésünkre menet közben. Hiba esetén így nem kell elölről kezdeni az egészet.

Ne hagyjuk magára a gépet sokáig, a rendelkezésünkre álló idő nagyon kevés. Három nap múlva kikel az agyunkba ültetett idegen embrió és akkor nekünk is, a Földnek is végünk.

Mindent alaposan vizsgáljunk meg. A kurzor változásai jelzik, ha valamilyen fontos helyen járunk.

Bizonyos események csak akkor következnek be, ha a szükséges információt már megszereztük. Nem az számít amit mi tudunk, hanem az amit Mike Dawson.

Bizonyos események ismétlődnek minden nap. A postás mindig reggel tíz körül csenget (vagy nem).

Ennyi segítséggel már gyorsan haladhatunk magunk is.

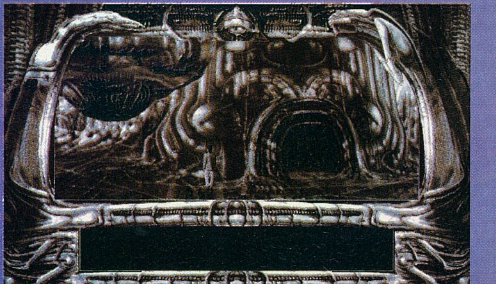
Mike Dawson író, méghozzá a tudományos-fantasztikus műfaj a kedvence. A nyüzsgő nagyvárosban nem tud kellőképpen elmerülni munkájában, ezért egy ügynökön keresztül, igen előnyös áron hozzájut egy Viktória korabeli házhoz egy csendes kisvárosban. Megérkezése után leírhatatlan fáradtság vesz rajta erőt és elalszik. Másnap reggel gyötrő fejfájással ébren szobájában...

Az első nap

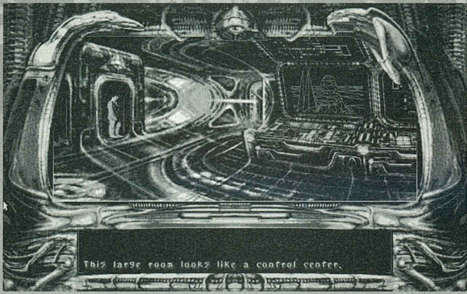
Itt kapcsolódunk be az irányításba. Az első utunk vezessen rögtön a fürdőszobába, ahol a mosdó feletti kisszekrényből vegyünk be egy aszpirint, majd irány a tusoló. A pasas valami tisztaságmániás lehet, mivel nem hajlandó bemenni egy házba sem fürdés nélkül. Hogy miért!? A telefon csöngése vet véget a zuhanyozásnak, tehát siessünk és vegyük fel. A könyvtárból kerestek, állítólag valami könyv érkezett számunkra, jó lenne, ha valamikor beugranánk érte.

Derítsük fel a ház eddig még ismeretlen részeit. A szomszéd szobában a ruhásszekrényben egy öreg esőkabát függ. Az egyik zsebében egy régen lejárt könyvtárjegyet találunk, ideje lesz ezt is visszavinni. Tíz óra tájban megérkezik a postás és kapunk egy furcsa csomagot, melyben egy játék baba a szemünk láttára változik át egy lénnyé. Egyértelműen figyelmeztetni akar valaki a veszélyre, vajon ki?

A nappaliban található öreg órán megnézhetjük a pontos időt, és a dimenzió kapu szerepét játszó egyelőre csorba tükröt. A dolgozó szobában az asztalon láthatjuk a ház tervrajzait. Figyelmesen szemlélve fel-



fedezzük az innen nyíló titkos ajtót, amit a könyvespolc eltolásával tárhatunk fel. Másszunk fel a létrákon és gyarapítsuk a tárgyaink csoportját egy tekercs kötéllel. Ajánlatos nyitva hagyni mind a két rejtekajtót, mivel ellenkező esetben a sötét világban nem tudjuk használni a turbóliffeket.



A padláson körülnézve húzzuk el a nagy ládát a teraszra vezető ajtóból. Mögötte megtalálhatjuk az előző tulaj elveszettnek hitt zsebóráját. Ezen pontosan tudjuk követni az idő múlását, ha felhúzzuk és egyeztetjük a másik órával. Menjünk ki a balkonra és a kötelet kössük rá az oszlopfőre. Ez lesz a vészki- és bejáratunk.

Ereszkedjünk le a hátsó kertbe és derítsük fel a garázst. Egy eléggé lerobbant állapotban lévő autó árválkodik itt. A hátsó csomagtartóban egy feszítővas található. Másszunk be a kocsi belsejébe. A rádióban egy titokzatos hang mindennap rejtélyes üzeneteket küldözget. Később kiderül, hogy ezek segítő szándékúak akartak lenni, de engem inkább megkavartak. Államosítsuk a kesztyűtartóból a meglepő módon ott található kesztyűt. Slusszkulcsunk sajnos még nincs, de csak idő kérdése és megtaláljuk.

Ezzel alaposan megismertük frissen vásárolt házunkat és környékét, itt az ideje egy kis túrának a közeli faluba. Nem mondhatni világvárosnak, összesen egy rendőrőrs, egy vegyesbolt, a borbély és utunk célja, a könyvtár található benne.

A könyvtáros kislány igen bájos és segítőkész. A könyvtárjegy a hátsó szobában lévő C polcon levő Gyűrűk urából hiányzik, megkér, tegyük vissza. Valaki rejtekhelynek használhatta, mivel egy naplórészlet esik ki belőle. A cetlin levő szöveg a következőt tartalmazta.

"- Tudom, hogy végem... Szándékosan rejtettem el ezt a szöveget, abban a reményben, hogy valaki később megtalálja és megoldja helyettem ezt a

rejtélyt. Tudom, hogy valami szörnyű dolog fog velem történni. A múltkor kissé óvatlan voltam. Egy percre nem figyeltem oda és az öreg Tuttle ellopta és lenyelte a kulcsot az órámhoz. Micsoda tréfamester! Muszáj visszaszereznem, anélkül nem tudom karban tartani. Csak ne lennék annyira gyáva! Egy kombináció bejuttat. Bal, felső, jobb. Egy másik dolog is foglalkoztat..."

A nagy csendben meghalljuk, hogy odakint valami koppant a földön, tüzetesen vizsgálódva egy hajcsatot találhatunk. Ideje valami innivaló után nézni, menjünk is el a boltba. Itt némi készpénz ellenében megvehetjük az utolsó üveg whisky-t. A faluban nem csak mi szeretjük ezt a fajta itókát. Delbert, az ügyvéd meg is hív másnap este hatra egy kis iszogatásra. (A piát persze nekünk kell állnunk.) Barátsága jeléül átadja a névjegykártyáját.

A következő feladat az órásszekrény kulcsának megszerzése. A naplórészlet segítségével bejuthatunk a családi kriptába. Néhány urna tartalmának magunkra borítása után megtaláljuk a kulcsot is. Az órában levő táblán megtaláljuk az előző tulaj nevét. A padláson található nagy utazóládát feszítsük fel a pajszerral. Nem valami finom munka, de igen eredményes. Egy John McKeegen nevű pasas naplójára bukkanunk.

"- A fejfájások nem sokkal a beköltözésem után kezdődtek. Kezdetben nem sejtettem semmit, de mikor azok a szörnyű víziók megjelentek, tudtam nem sok időm marad... Le sem merem írni azokat a borzalmakat... A válaszok a Másik Oldalon találhatók. Rettentően félek attól, hogy valami keresztül jön a tükrön, ezért szállíttattam át a garázsba. Kik ezek az Ősök? Mit akarnak a világunkban? Mely távoli galaxisból jöttek? Megpróbáltam megtalálni a választ ezekre a kérdésekre, de képtelen voltam túljutni az archívumot őrző lényen. Bárcsak volna még egy kis időm, biztosan meg tudnám..."

Nagyon fárasztó volt ez a mai nap. Kilenc órára ágyba kell küldeni a főhőst, ellenkező esetben összeesik ott, ahol éppen van. Nagyon nagy a bűnözés a környéken. Az utcán alvók tárgyait mindig ellopják. A rendőrfőnök azonban érti a dolgát. Reggel minden holminkat megtalálhatunk az őrsön egy papírdobozban. A nyomasztó rémálmok ezen az éjszakán sem kerülik el hősünket.

A második nap

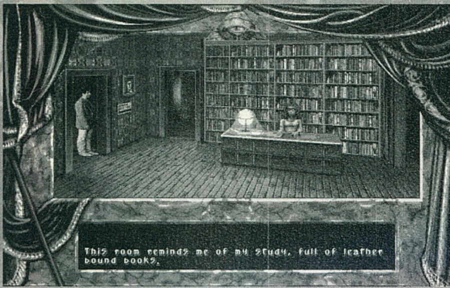
Mintha valami iszonyatos erő akarná szétfeszíteni a koponyánkat. Hát ennek már sose lesz vége? Még szerencse, hogy kifogyhatatlan készletekkel rendelkezünk aszpirinből. Napi szokásos tevékenységünket folytassuk a zuhannyal. Így már mindjárt jobban tudunk koncentrálni. Várjuk meg a postást, fontos csomagnak kell érkeznie.

Tíz óráig még van egy kis idő, nézzünk szét a konyhában. Ez nem valami bizalomgerjesztő hely. A hűtőszekrényt még a feszítővassal sem tudtam kinyitni, talán jobb is, hogy nem látom mi van benne. A fiókokban mászkáló bogarakat kellene valamivel kiirtani. Az üzletben kapható rovarölővel szemben azonban már teljesen immúnisak. A pince már egészen kellemes hely. Francia borok nagy választékban! McKeegen is szerethette ezt a márkát, mivel rengeteg üres üveg hever szanaszét.

A mai csomagban a tükör hiányzó darabját küldte meg valamilyen jótét lélek. Ezzel kiegészítve a tükröt újra aktiváltuk a dimenziókaput. Rengeteg időnk van még este hatig, a Delbert-tel való találkáig, ezért nyugodtan nézzünk szét a Másik Oldalon. Rögtön feltűnik, hogy ez a mi világunk inverze. Minden ugyanott van mint rendesen, csak valahogy kihangsúlyozódik a dolgok sötétebb része. Mintha egy szürrealista lázálomba csöppentünk volna.

Megdöbbentő a hasonlatosság az álmaink és az itteni tájak között. Menjünk el a dolgozószobába és vizsgáljuk meg az asztalon heverő terveket. Ezek egy emberi koponyába beülte-

tett parazita beültetését ábrázoló tervrajzok. Most már legalább tudjuk mitől fáj annyira a fejünk.

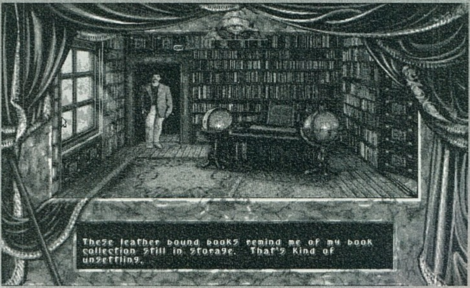


A turbóliftek alkalmazásával egy hatalmas teraszra érünk ki. Már valaki járt itt előttünk, mivel itt felejtette a messzelátóját. A két ajtó között néhány pixelen felfedezhetünk egy kapcsolót. Mint minden kapcsolóra rá is a meghúzás vár. Tízezer volt cikázik keresztül az agyunkon, rögtön végezve a lénnyel. A világ tehát megmenekült, de ez minket egyáltalán nem boldogít.

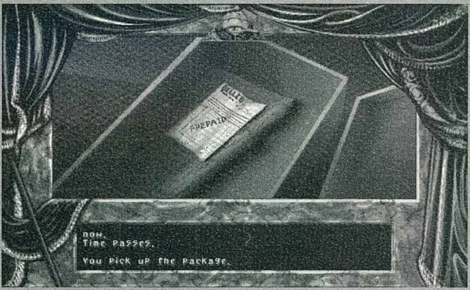
Kevésbé maximalista lelkületű játékosok itt be is fejezhetik a Darkseed-et, mivel a Föld megmenekült. Aki azonban megszerette Mike-ot, próbálja meg kesztyűvel megfogni a kart. Egy kijáratot aktivál a külvilágba. Ne nagyon piszkáljuk az idegen berendezéseket tovább, mert ma még rengeteg mindent el kell intéznünk és félő, hogy kevés lesz az időnk. A rendes világban egy ajtó jelzi a kijáratot, itt azonban csak tátongó feketeség.

Balra vannak a katakombák, ahol az Ősök Energia Központja található. Ne hagyjuk ott az ottfelejtett ásót. Pont ilyet kerestünk McKeegen sírjának kiásásához. Baktassunk vissza a mi oldalunkra, a sírokhoz. Rövid fizikai munka után a napló utolsó darabjának boldog tulajdonosai lehetünk.

"- A tükör segítségével tudtam kapcsolatot teremteni a Sötét Világgal. Gyanítom, sorsom összefügg azoknak a furcsa teremtmények létével, kiket ott találtam hibernálva. Kutatásaim során találtam valamit, amit érdemesnek találtam arra, hogy áthozzam a mi dimenziónkba. Eközben letört egy darab a tükör széléből, pedig úgy gondoltam, lehetetlen megsemmisíteni. Azt a bizonyos valamit, ha szerszámmá alakítanám, talán összetörhetném azt az átkozott dolgot. A naplóm utolsó részét a síromban hagyom, bár gyanítom nem az a sorsom, hogy sokáig ott maradjak. Még egy utolsó jó tanács. Az ellenfeleim csúnyán alábecsülték azt a tényt, hogy a rendes világban bekövetkezett események mennyire hatnak az ő dimenziójukra. Csak azzal, hogy üzemképtelenné tettem az autómat, megakadályoztam a visszatérésüket a bolygójukra. Véleményem szerint a legerősebb kapcsolat a két rendőrőrs között van. Használd fel bölcsen ezt az információt. Te sikerrel járhatsz ott, ahol én biztosan elbukom."



A seriff nemigen szereti az idegeneket errefelé, főként azokat akik a sírok körül ógyelegnek. Nem is sokat gatyázik, egyből letartóztat és börtönbe vet. Az itt levő párna éppen elég nagy ahhoz, hogy néhány kisebb tárgyat elrejtsünk alá. A kesztyű, a pénz és a hajcsat mindenféleképpen legyen közöttük. Éppen itt az ideje, hogy kijussunk ebből a koszos cellából. Kapjuk fel a bádogcsészét és csapjunk éktelen lármát a rácson. Az odarohanó rendőrnek adjuk oda az ügyvédünk névjegykártyáját. A törvény emberével ő sem akar ujjat húzni, ezért most az egyszer szabadon bocsát. Kifelé menet háláljuk meg a kedvességét. Vegyük kölcsön a falon lógó revolvert.



A garázs előtt hat órakor feltűnik barátunk, az ügyvéd. Meghív a kertjébe egy kis csevegésre. Rajta kívül ott rohangál még Delbert hatalmas szelindeke is egy bot után. Hálájuk meg a kiszabadításunkat egy üveg jó fajta itókával. Derekasan neki is lát, csak éppen rólunk feledkezik meg. Sebaj, nekünk úgy is tiszta fejre van szükségünk. A kutya és gazdája távozása után ottmaradó botot rakjuk el, ki tudja mikor vehetjük hasznát.

Nagyon kevés az idő az alvásig, ezért nagyon kell sietnünk. Nem szabad a Sötét Világban összeesnünk, mert akkor az Ősök egyik üres kísérleti inkubátorában ébredünk fel, ha egyáltalán felébredünk. A másik faluhoz vezető egyetlen hidat Fido őrzi, akihez képest Delbert kutyája törpeuszkár. Kinézetéből ítélve nem valami értelmes fajtával van dolgunk, ezért alkalmazzunk cselt. Dobjuk be a botot a szakadékba. A hülye, hát nem utána ugrott! Most már szabad az út.

Az első utunk vezessen a rendőrőrsre. Még szerencse, hogy elvettük a pisztolyt, mivel megkíméltük magunkat néhány adag halálos sugárnyalábtól. A börtöncella itt is ugyanolyan redvás, mint a szomszédban, de legalább a tárgyaink ott vannak ahol hagytuk őket.

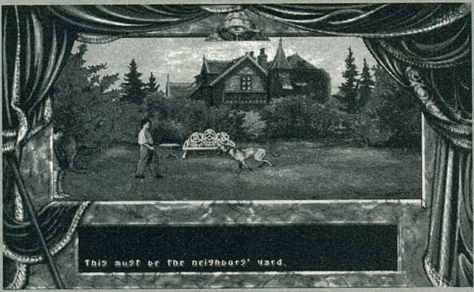
A sci-fi íróknak igen magas lehet a zárnyitás skill-jük, mivel egy darab hajlított hajcsattal ki tudta nyitni a cella ajtaját. Ne rohanjunk el rögtön, eledjünk szóba az ott raboskodó idegennel. Segíteni sajnos nem tud, de a csatért cserébe adna egy saját tervezésű láthatatlanná tévő hajpántot. Áll az alku!

Az archívum előtt álló őr mellett már simán el tudunk menni, ha használjuk ezt a szerkezetet. Kapcsoljuk be a nagy vetítőt és ismerkedjünk meg az egyetlen segítőnkkel, a Tekercsek Őrzőjével. Nem minden idegen lény rosszindulatú. Ő volt az, aki azokat a titokzatos rádióüzeneteket és csomagokat küldte. Most sem enged el üres kézzel, egy tekercs mikrofilmmel lettünk gazdagabbak. Egy ilyen

fárasztó nap után, azok a kis rémálmok már fel sem fognak tűnni, úgyhogy irány az ágy.

A harmadik nap

Ez a nap sorsdöntő lesz hősünk életében. A Föld jövője múlik azon, hogy képes lesz e meghiusítani a gonosz idegenek terveit. A szokásos aszpirin és zuhany után látogassuk meg a könyvtáros kisasszonyt, pontosabban a mikrofilmolvasóját. Kifelé menet pont beleütközünk az ajtóban a postásba, aki egy baltanyelet hoz nekünk egy csomagban. A válla felett észrevesszük a közeledő barátságtalan zsarut. A feltűnés elkerülése végett használjuk a vészkijáratot.



A filmen a ház- és pincefejlesztők kézikönyvéből kaptunk egy oldalt. Valami hibbant pasas azzal nyert pénzt egy versenyen, hogy egyedülálló rejtekhelyet alakított ki a pincéjében. Nekünk se kell több, rohanjunk haza és vizsgáljuk meg jó alaposan a pincét megint. Most már, hogy tudjuk mit keresünk, felfedezünk egy kiálló, laza követ. Vegyük fel és az alóla feltűnő kulcsokat is. Kiderül, hogy ezek a garázsban levő autó indítókulcsai. Üzemanyag nélkül azonban nem tudjuk beindítani a járgányt.

Ugorjunk be a vegyeskereskedésbe hátha tudnak segíteni. Benzint jelenleg nem tartanak, de egy újabb adag pálinka érkezett, tehát ne hagyjuk ott. Próbáljunk szerencsét az autóval és a whisky-vel, hátha szeretik egymást. Nyertünk! Egyelőre ne indítsuk még be a kocsit. Az Energia Központban töltsük fel energiával a kövünket, majd a nyél segítségével mergeljük (Wizardry rajongók tudják miről van szó) össze a kővel. Az eredmény egy +5-ös kalapács. Most indítsuk be az autót és rántsuk meg a kart (persze kesztyűben) az űrhajóban. Az Ősök energiaforrása huss, elszállt.

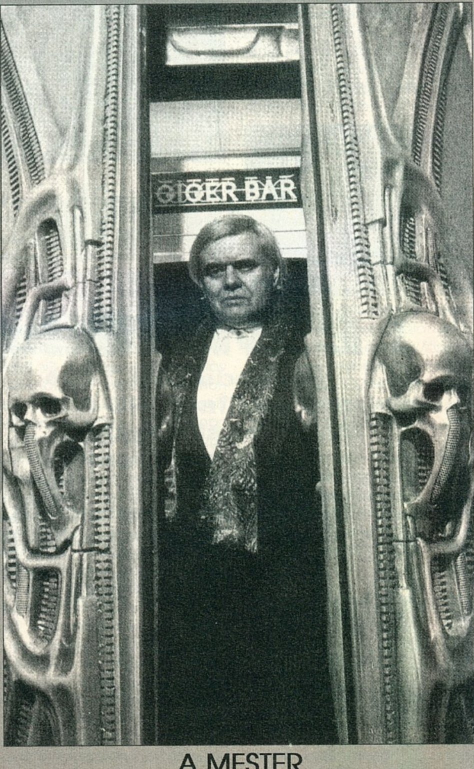
A visszatérés után már csak meg kell lendítenünk a kalapácsot, és az átjáró a két világ között örökre lezárult.

Na, a cikk írása közben rámtörő fejfájás is alábbhagyott. Lehet, hogy megmaradok? Köszönet Pellusnak a segítségért, nélküle nehezebben jött volna létre ez a cikk. A végére maradt a szokásos értékelés. Nem igazán égek Darkseed lázban. Ilyenkor kicsit hülyén érzem magam, mikor arra gondolok, hogy nálam sokkal okosabb emberek hónapokat dolgoznak éjjel-nappal egy ilyen játékon és én a cikkemben lekicsinylően nyilatkozom róla. Hát hogy jövök én ehhez?

Komolyra fordítva a szót, ha nincs a közelben egyetlen lila csáp sem, akkor egyszer meg lehet küzdeni a fejtörőkkel. A grafikára igazán nem lehet egy szavam se, látszik, hogy nagyon sok időt szántak rá. Az már csak az én személyes véleményem, hogy jobban szeretem a rajzolt kalandjátékokat. (Monkey Island I-II, Sam and Max és a hamarosan megjelenő Discworld.) Az egyetlen nagy előnye a game-nek, hogy szinte mindenféle gépre megjelent, talán csak C-64-re nem. A fentiek segítségével nem lehet probléma a végigjátszás senkinek.

Ezt befejezve mindenki készítheti a helyet a winchester-én az Infogrames két hasonló témájú folytatásainak. A Prisoner of Ice a nagysikerű Shadow of the Comet folytatása lesz, egy újabb Lovecraft novella feldolgozása. Az Alone in the Dark 3-at meg remélem nem kell senkinek bemutatnom. Én már nagyon várom őket, hát ti?

Tímea & Mocsy



A MESTER

KING'S QUEST
Collector's Edition

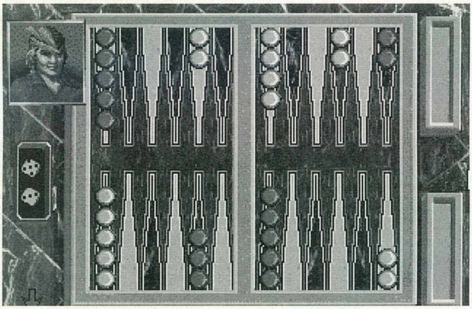
A Sierráék mindig kitalálnak valami újat, hogy régi játékaikból még több fogyjon el. Ez alkalommal nem "megVGAsították" a régi programokat, hanem fölpakolták őket két CD-re.

Hardware igény:
386/25, 4 MB RAM, CD-ROM
MS-DOS 5.0, WINDOWS 3.1

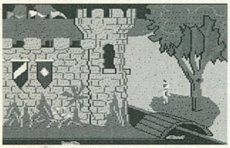
90%

SIERRA
PC CD-ROM

King's Quest CD

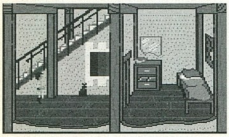


Mostanában egyre nagyobb számban jelennek meg a játékok CD-n. Vannak gigantikus méretű, a lemez nyújtotta lehetőséget jól kihasználó programok, de ugyanígy vannak olyanok is, amik semmiben



nem különböznek a hétköznapi lemezes változattól, egyszerűen csak fölszórták a CD-re. Valamint itt van még egy harmadik, rendkívül közkedvelt variáció, a gyűjteményes CD. Ilyen a Sierra új programcsomagja is, a King's Quest Collectrors Edition.

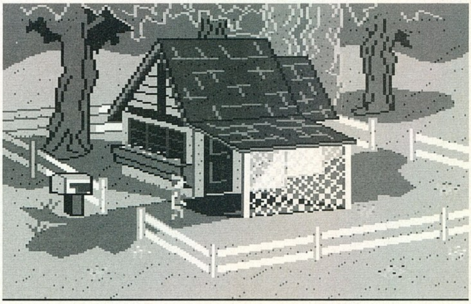
Megtalálható rajta az elsőtől a hatodikig az összes KQ, beleértve az első rész eredeti, illetve felújított változata is, az ötödik és a hatodik rész pedig már a CD-s verzió. Úgy értem, a program most már nem kiírja a szö-



vegeket, hanem ékes angolsággal elmondja a történeteket. (Ez némileg mondjuk negatív dolog, mivel nem épp a legtisztább a digizés, és néha igencsak nehéz megérteni a szöveget. Bár lehet, hogy ez egy angolnak jobban megy...)

Minden esetre elég érdekes nyomon követni, hogy milyen változásokon ment át Sir Graham és családja mind történetileg, mind pedig grafikai és hanghatási vonatkozásban. Egy összevont kézikönyvből ismerhetjük meg a teljes történetet, ami egyben a védelmeket is tartalmazza, de ezekre pl. a KQ5-nél nem különösebben volt szükség, lévén hogy az csak CD-ről játszható, így a védelmet szépen leirtották róla a programozók. Ja, már majd elfelejtettem: egyes részek több nyelven is megtalálhatóak, így különféle emberi népek gyermekei is játszhatnak a játékkal saját anyanyelvükön. Sajnos ez még csak a franciákra és németekre vonatkozik, nekünk még várnunk kell pár évtizedet, hogy kicsiny országunk hőn szeretett szavaival találkozhassunk a képernyőnkön.

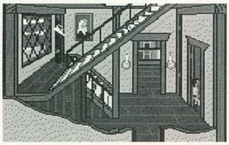
De ez még nem minden. A két lemezen helyt kapott még egy, a sorozat teremtőjével, Roberta



Williams-szel készült riport, bepillantást nyerhetünk a Sierra cég játékkészítésének mozzanataiba, és még néhány apróbb, érdekesség szintű programocskát is találhatunk.

Ez utóbbiak közé tartozik például a Trivia nevezetű kérdezz-felelek játék. Tizenkettő (a sorozat valamelyik tagjából feltett) kérdésre kell válaszolnunk, mint például, hogy melyik KQ részben nem szerepelt halott, vagy haldokló hal.

Graham Király Táblajátékaiban két társasjátékkal szórakozhatunk. Egy Backgammon nevűvel, és egy dámával (nem egy hölggyel...).



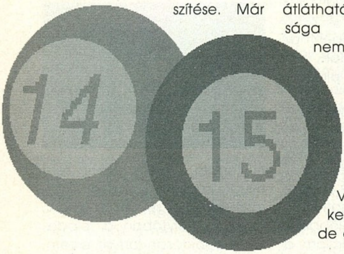
Összességében azt kell hogy mondjam, egy rendkívül szerencsés összeállítású játékcsokrot mondhat magáénak aki megvásárolja a CD-ket. A fanatikus Sierra-gyűjtőknek mindenképpen érdemes beszerezni, de a többieknek is bátran ajánlom.

Created by SF Rainbird

ARCADE POOL

Nemrég megjelent Amigán a Team17 kiadásában egy Arcade Pool című program. Mindenütt nagy sikert aratott, a Guruban is olvashattatok róla Maddog írásában. Megjelent végre a PC-s átirat, és szerintem semmiben nem marad el Amigás elődjétől.

Mindig is népszerű dolog volt valamiféle otthon nem játszható sportok és szórakozások számítógépes változatának elkészítése. Már idejekorán készültek foci, golf és többek között flipper és biliárd programok is. PC-n eddig a legjelentősebb kísérleteknek az Archer McLean nevével fémjelzett Snooker és Pool programok számítottak. Ezek gyors, 3D-s vektoros szimulációk voltak. Körbejárhattuk az asztalt, technikailag nagyon előremutató és látványos volt a program, de a kezelhetősége és az átláthatósága nem volt túl jó.



Vártunk tehát a következő, hasonló színvonalú, de elődjénél jobban játszható biliárdra. Megjött végre, és nagyon-nagyon jó. Hangulatban és kivitelezésben telitalálat. Felülnézetben látjuk az asztalt. Választhatunk amerikai és angol típusút is. Minden fontosabb játékformát ismer a program. A következő szabályok szerint játszhatunk : UK 8 Ball, US 8Ball, Trickshot, 9Ball, 8/15Ball (Straight Pool), Speed Pool, Survivor és Custom Pool. Az utolsónál mi magunk kapcsolhatjuk ki-be a legfontosabb alapszabályokat, és így az általunk leginkább kedvelt formát állíthatjuk be. Ha a Singles módot választjuk, akkor 1, 3 vagy 5 meccset játszhatunk egymás után. Tournament módban kieséses rendszerben játszhatunk, míg Challenge üzemmódban egyre magasabb szintű CPU ellenfeleket kapunk. Az options menüben állíthatjuk be a segítő eszközök szintjét, és egyúttal a játék nehézségét is.

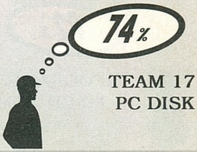
Aki szeret biliárdozni, de nincs mindig játszótársa vagy nincs pénze saját biliárdasztalra vagy unja, hogy mindig várni kell a biliárdteremben hétvégén, azok számára itt a lehetőség, hogy otthon foglalkozzanak kedvenc sportjukkal a hosszú őszi-téli estéken.

Charlie

ARCADE POOL

Az Amigán már megismert nagyszerű pool program hódító útjára indul PC-n.

Hardware igény:
386, 1 MB RAM, DOS 5.0



TEAM 17
PC DISK

CREATIVE
MULTIMÉDIA
SOUND BLASTER
WAVE BLASTER
VIDEO BLASTER
GAME BLASTER
Hangkártyák
Videokártyák
CD-ROM-ok
Komplett
Multimédia kit-ek
Hangfalak

Canon
NYOMTATÓK
Bubble-Jet
COLOR Bubble-Jet
Laser Beam Printer

PC
ALKATRÉSZ
NAGYKER

olivetti JP 450
tintasugaras nyomtató
! SZÍNES ! /opció/
400 CPS sebesség
300 DPI grafikus felbontás
150 lapos lapadagoló
30 beépített font
25 True Type font
5 lap/perc sebesség
driver SW, refillezhető patron
AKCIÓS ÁR
47.900,- + áfa

ÉSZ KÉP
1034 BP., BÉCSI ÚT 126-128.
TEL.:188-9569, FAX:168-9032

ALONE IN THE DARK II

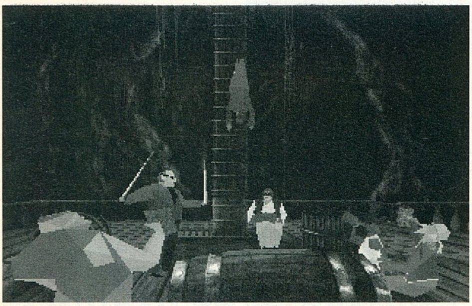
Az Alone InThe Dark 2 az első részhez képest rengeteget fejlődött. Sokkal nagyobb lett, sokkal szebb, sokkal nehezebb, bár egy kicsit akció-szerű is lett. A CD verzió pedig még tovább növelheti a hangulatot hosszú és misztikus zenéivel.

Hardware igény:
386DX/33 MHz, 2 MB RAM, 256 kB EMS, 18 MB HD, CD-ROM, MOUSE, DOS 5.0

82%

INFOGRAMES
PC CD-ROM

ALONE IN THE DARK II



Elég sokáig kellett rá várni, de végül is elkészült az Alone in the Dark 2 CD verziója. Mivel engem minden érdekel, ami valamilyen formában kapcsolódik a Cthulhu mítoszhoz, és ráadásul még emlékeztem az első rész rendkívül jól megtervezett, újfajta játékmenetére, talán érthető, hogy vad üvöltések közepette csaptam le a játékra, mikor megláttam a GURU-ban.

Otthon aztán mikor kipróbáltam, jött a csalódás. A játék elindítása után az égadta világon semmi különbséget nem láttam a CD-s és a sima lemezes verzió között. A furcsa csak az volt, hogy a meghajtó egyfolytában kacsingatott felém a szép sárga szemecskéjével, azt próbálván tudomásomra juttatni, hogy ő most épp rendkívül elfoglalt. Ekkor kezdtem el gyanakodni, hogy talán nincsen minden egészen rendben.

Arra nem gondolhattam, hogy folyamatosan tölteni kell a mozgást, vagy a képváltást, hiszen installáláskor majdnem 16 Mega szabad HD helytől fosztott meg a program, amibe bőven belefér minden, ami a lemezes verzióban volt, sőt azt is tartalmazza. Akkor meg mi az égért van szükség a CD-ről való olvasásra?! Nos, erre a kérdésemre egészen véletlenül kaptam meg a választ: a zene ugyanis egy az egyben az ezüst korongról szól. Hah, hát megvan! Végre valami plusz!

Azonban a problémáim még mindig nem oldódtak meg. Rövidesen rá kellett jönnöm, hogy valahogy nem igazán érdemes egyszerre a zenét is és a hangokat is egyszerre hallgatni, mivel ahhoz, hogy az előbbiből eljusson valami halk dallam a fülünkig, alaposan fel kellett csavarni a hangerőt, a hangok viszont ekkor már szinte bántóan élesek és hangosak voltak.

Megpróbálkoztam vele, hogy valamilyen módon megoldjam ezt a gondot. Újra installáltam, de semmit nem tudtam változtatni. Még azt is leellenőriztem, hogy jól van-e bekötve a CD-m, de itt se találtam hibát, aztán isteni ötlettől vezérelve a hangfalakat a CD kimeneti portjára dugtam. Ekkor már rendesen szólt a zene, bár a hangok teljesen megszűntek, mivel az meg a hangkártyából szólt. Ezek után egy rövid átkötözgetés következett, és tahdah! Már itt is volt a játék mind zenével, mind hanggal.

Ettől kezdve már egyre jobban elmerültem a játék hangulatában, és szinte abba sem bírtam hagyni, aztán hajnal felé minden akaraterőmet összeszedve kikapcsoltam a gépet, és aludni tértem. Persze ekkor sem nyugodtam meg teljesen. Egyrészt sokáig el se bírtam aludni, mivel egyfolytában a feladatok megoldásán járt az eszem, másrészt még álmaimban sem hagytak békén Hell's Kitchen szörnyei, egész végig őket irtottam, hogy aztán reggel fölkelve folytathassam álmaim szövevényét. Ezt a cikket is egy rövid szünetben írom, de már most is érzem, hogy rövidesen vissza kell térnem az ősi istenek sötét világába, hogy minden erőmet latba vetve megpróbáljam megmenteni Gracet, és elpusztítani a gonoszt. Abba is hagyom az írást, hogy... hogy...

Dehát úgy is tudod, hogy miért.

Created by DH Rainbird

Hú de jó. Végre úgy istenigazából itt az ősz és ez engem valahogy most nem dob fel. A levélhullásról (ami bár jelenleg még nem kezdődött el rendesen) minduntalan az a kényszerképzetem támad, hogy minden egyes lehullott levélre ami egy kicsit idétlenebb vagy kicsit több információt hordoz annál, hogy szasztok, nekem kell valamit válaszolni egy soha véget nem érő levrov keretein belül. Brrr. Még elgondolni is szörnyű. Jelenleg azt sem tudom még, hogy mivel fogom ezt az egy oldalt megtölteni, mert alig tudok olyan levelet találni ami érdemes volna arra, hogy megosszam a nagyközönséggel. Mindegyik egytől egyig szinte ugyanarról a hülye számítógépről meg háztájáról szól, és köztünk maradjon, de most egy kicsit elegem van ezekből. Kisdobosok! Hát senki nem ír már olyan szép szívet melengető leveleket nekem, amiktől az elkövetkező hosszú hideg téli estéken könnybelábadt szemmel meghatódva üldögélhetnék a meleg radiátor mellett, bámulnám a kinti kies tájat, és közben arra gondolnék, hogy még nem minden a számítógép körül forog? Na mindegy, lássuk az e havi betevő őszies levrovot. (Nem kell ám az előbb leírtakat nagyon komolyan venni, de erősen lehangol a nyár elmúlásának kétségbevonhatatlan ténye. Ilyenkor kissé hülyébb és kibírhatatlanabb vagyok az átlagnál.)

Ratt bátyó levele

Kedves GURU Team! Szervusztok! Remélem kellemes nyaratok volt, beleértve a Tábort is. *(Hol van az már... - Brazil)* Sajnos az elküldött jelentkezési lap dacára nem tudtam részt venni rajta. Elromlott a winchesterem, javíttatása nyomorba döntött. Most, a beköszöntött monszunnak köszönhetően kissé depresszív hangulat uralkodik itt nyugaton. *(Itt is. - Brazil)* Ezért is hatott katartikusan, hogy megjelent a hirdetésem és postafiókomra sorban érkeznek a levelek. Igazán feldobott, bár az értetlenséget sugalló levelekre azt kell válaszolnom: nyugi, én sem teljesen tudom, mit akartam júniusban. *(Miért, most tudod? Irigyellek. - Brazil)* Remélem azonban a létrejött ismeretségek levelező partneri viszonnyá teljesednek ki, s ezért csak köszönettel tartozom nektek. *(Áhh, ugyan, nincs mit. - Brazil)* Rövid számvetést végeztem, és az 1.60/karakter tarifából bizonyára Brazilnak sem telik újabb Amazonasmenti túlélő táborra. *(Talált. - Brazil)* Gondolom a hird.rov. csak egy gesztus számunkra.

Hát úgy valahogy. Nem lehetne azt mondani, hogy a beérkező apróhirdetések töméntelen számából kifolyólag felvetne itt minket a pénz. Tulajdonképpen csak azért van az újságban, mert egyrészt ugye ez szokás, másrészt pedig időnként nem kis segítséget tud jelenteni egy-egy hirdetés néhány szerencsétlen magárahagyatott, már-már a kétségbeesés határára sodródó szenvedő számítógéptulajnak. Mellesleg nem is túl nagy baj, hogy nincs olyan nagy számú apróhirdető, mert jelenleg az újságból az erre feláldozott fél vagy egy oldalnál többet úgysem lehetne erre a célra áldozni.

E lehetőséggel szeretném ismét élni, hogy közhírre tegyem hosszas transzcendentális meditációm végső eredményét, mely a következő, felhívó jellegű kinyilatkoztatást tartalmazza: "Kati, imádlak! Csak a DX2 és Te jelentetek számomra perspektívát! RATT from Sárbogárd"

Nem állhatom meg, hogy újból félbe ne szakítsam a levelet, de hirtelen annyira meghatódtam, hogy még az apróhirdetésedet is beírtam ide a levrovba, ami pedig elég ritkán szokott előfordulni. Ez csodaszép, álomszerű és felemelő. Valami Júlia vagy mittudomén milyen női nyálfolyamszerű újságba is elmenne, és nagy zokogást váltana ki. Szóval te is csapdába kerültél, mi? Hehehe. Azért a helyzet nem teljesen reménytelen, gondolok itt például a megfogalmazás sorrendjére ("Csak a DX2 és Te..."). Hehehe.

Tudom, hogy hegyekben állhatnak a megjelenésre váró hirdetések, de ezen gondolat személyes aktualitásánál fogva kérném, minél hamarább keressetek neki egy picike helyet a hasábokon. *(Hát persze. Mielőtt az akkor éppen aktuális barátnőd rákérdez arra, hogy ki az a Kati? - Brazil)* Előre is köszi! Könnyen meglehet, rossz helyen kopogtatok, de a dzsunkán készült hazai számítógéppark következtében olyan inkompatibilitások fordulhatnak elő PC-n, melyet érdemes lenne közhírré tenni. Nekem például 12000 forintomba került a kínai SLC kártya és a Quantum vinyó hosszasabb együttléte. Nem kifejezetten ajánlanám a Symphony hangkártyát Tseng videomeghajtóval összedugni, mert az eredmény drága és füstszagú. Avagy mi az AMI BIOS kikerülő passwordje? stb. Igaz, az ötletbörze Amigán is megvalósítható. Hozzá kell tennem a levélpapír image-ához, hogy nem valami titokzatos csákó vagyok, csak illegalitásban használom a 3D stúdiót.. Pelyhedző állú ifjúként műsoros kazettát csempésztem Lengyelországból, s júniusban tapasztaltam, az amerikaiak mennyire komolyan veszik a szellemi termékek védelme egyezményt, melynek mi is tagjai vagyunk. *(Hát igen, ma már itthon is helyzet van, hogy úgy mondjam. Ez azonban a közeljövőben egy másik cikk témája lesz majd. - Brazil)* Kell még egy kis idő, hogy újra beilleszkedjek a "számítástechnikai társadalomba", mivel nemsokára meg veszem a DX2-t. Volt egy kis szünet, mikor nem volt PC-m, s az elvonási tünetek melyet a gépfüggőség okozott komoly érzelmi traumát okoztak fejlődő pszichém vonatkozásában. *(Jaj te szegény. - Brazil)* Azért igyekszem magam és eddig bő contactjaim nevében jókívánságaimat kifejezni a stábnak. Gyengéd figyelmeztetés képpen felhívom figyelmeteket, hogy az ***-nak már van önálló műsora a TV-ben és nem is rossz. A telekommunikáció immár plurális, s nem valami konkurencia harcra buzdítok a médiában, de amúgy is kevés számítástechnikai szórakoztató műsor van. Mért ne? Igyekszem mellőzni a szokásos díszítőmotívumokat borítékomról (ráragasztott zsebszámológép billentyűzet stb.), de azért idővel dobok néhány GURU.FLC animációt. Üdvözletel egy fickó, akit elbűvölt egy Nő intellektusa, s azért magunk közt legyen mondva, ez elég nagy szó... (Ratt, Sárbogárd)

Minden egyéb hosszas mellébeszélést elhagyva maradjunk annyiban, hogy jobbulást kívánok. Lenne még miről levelezgetnünk itt, hogy mást ne mondjak ugye, a TV műsorról például, de mivel még találtam egy levelet amit ide még feltétlenül be akarok gyömöszölni, ezért most búcsúzzunk el egy rövid időre, meg szerintem különben is rád fér már egy kis pihenés.

Egy hirdetés

Szeretnél egy PC-t, de nincs rá pénzed? Itt a megoldás! Csupán 500 Ft-ot kell befizetned és 4 tagot beszervezned a hálózatba. Válaszborítékért tájékoztatót küldünk! Cím: ... A csekket is erre a címre küldjétek! Köszi. Üdv: PC-...

Hogy tetszik kispajtások? Mert nekem nemigen vannak ínyemre az ilyen és ehhez hasonló hirdetések. Oké, oké, tudom, hogy már megjelent egy ilyen hirdetés itt a PC GURUban, csakhogy ott rendes névvel és címmel volt ellátva, míg ez a darab csak egy postafiókszámot tartalmaz. Meg mondjuk az sem mindegy ám, hogy ki mennyit fizet a hirdetésért. A másik hirdető (nem árulom el a nevét, de az ACOMP-ról van szó) igen rendesen kifizette a cégeknek kiszabott tarifát, míg a PC-... valahogy ezt elmulasztotta, pontosabban úgy gondolta, hogy egy apróhirdetés áráért mindent lehet. Hát nem lehet. Egyébként nekem tulajdonképpen mindegy, hogy ki mit hirdet, még az is mindegy, hogy mennyiért, csak gondoltam, hogy felhívom a tisztelt nagyérdemű publikum figyelmét arra, hogy tessék ám odafigyelni az ilyen jellegű hirdetésekre. Nem akarom itt senkinek az üzletét rontani, de aki mégis úgy dönt, hogy nosza rajta, és belevág egy ilyen pilótajátékba, annak lelke rajta, a többiek pedig mosolyogjanak egy jót. Akinek pedig összejön a PC-je, írja meg, biztos lehet benne, hogy beteszem ide.

Hát kérem ennyi fért bele ebbe a havi levrovba, amiben voltam nyűgös, együttérző, kétkedő, kissé hülye meg mit tudom én, hogy micsoda, csak még egy valami biztos nem: búcsúzkodó. De most leszek. Szóval viszont látásra pajtások, találkozunk egy hónap múlva.

Brazil

Őszi sajtótájékoztatókról

1994. július 1-ével megkezdte működését immár Magyarországon is az INTEL Corporation. Az INTEL Hungary Kft. névvel bejegyzett leányvállalat nemcsak a magyarországi feladatok ellátásával lett megbízva, hanem az ő fennhatóságuk alá tartozik Szlovákia és Szlovénia is. A budapesti iroda megnyitásának apropójaként bemutatóval egybekötött fogadást rendeztek a Hotel Aquincumban. Itt bemutatkoztak a cég középeurópai és magyarországi vezetői. Az előadásokon szó volt az INTEL múltjáról és jelenéről, valamint megismerhettük távlati terveiket is. A Pentium processzor bemutatása után egy új, a jövő technikáját bemutató programmal ismerkedhettünk meg. A ProShare egy interaktív kommunikációs szoftver, amit a legegyszerűbben egy "videofonnal" ötvözött adatátviteli rendszerként lehet felfogni. A "beszélgetőpartnerek" egy kis ablakban látják egymás arcát, hallják egymás hangját és eközben adatokat, file-okat tudnak egymás között cserélni. Itt lehetőségünk volt látni egy ugyan még csak tervezőasztalon létező processzor, a P6 specifikációit. Az adatok elképesztőek: 0.6 - 0.4 mikronos technológia, 6 millió tranzisztor integrálva, 260 - 300 MIPS, 5000 tranzakció rendszerfutás alatt. Ha ezek az adatok tényleg megvalósulnak, akkor egy igen bika processzort fog nemsokára piacra dobni az INTEL. További információkat tudhattunk meg a cég terveiről is, melyben szó volt egy Magyarországon létesítendő üzemről is.

Egy másik sajtótájékoztatón a Compaq cég új hardware fejlesztéseibe tekinthettünk be egy kicsit. Három új terület van melyen újdonságokat jelentetett meg a Magyarországon első helyen szereplő cég.

Az első terület a noteszgépek területe, ahol is a Compaq Contura 400-as sorozat jelent meg nemrégiben. Igen változatos konfigurációkban lehet megvásárolni a gépeket, a monokróm kiviteltől kezdve egészen a színes kijelzős modellig, de természetesen ezenkívül a különböző hardware variációk is előfordulnak a palettán. A gép csak 2.5 kg, mely igen kevésnek mondható. Rengeteg installált szoftvert kapunk a géppel együtt, melyeket a mindennapi munkában jól fel tudunk használni. A másik terület a mostanában igencsak fejlődő multimédia területe, melyről a Compaq sem óhajt kiszorulni. Az új gép a Compaq Presentario, mely háromfajta konfigurációban kapható.

Mindhárom gép maximálisan kielégítheti a multimédiás igényeket, bár hozzáteszem, hogy a minőséghez magas ár is járul. A harmadik terület a szerver-ek területe, erről igazán nem érdemes a PC GURU hasábjain írni. A Compaq új termékei igen tetszetős kivitelükkel és megbízhatóságukkal nagy figyelmet érdemelnek a magyar piacon is.

Sakman & Bear™

Microsoft COMPO -><- Microsoft COMPO -><- Microsoft COMPO -><- Microsoft COMPO

A mostani játékunkat a CD-ROM tulajdonosok figyelmébe szeretnénk ajánlani. A Microsoft 5 db Multimedia Sample CD-t ajánlott fel a helyes megfejtők közötti kisorsolásra. Ezen a CD-n a Microsoft gondozásában megjelenő - megjelent Multimédiás programok bemutató verziója található. A játékhoz kapcsolódó kérdés:

Melyik az a DOS alatt futó Microsoft "játékprogram", amelyről már olvashattatok a PC GURU-ban, és amelyhez városnevekkel illetett kiegészítő pályákat is kiadtak?

A megfejtéseket a GURU címére küldjétek el, 1994. november 15-ig várjuk válaszaitokat.

Microsoft COMPO -><- Microsoft COMPO -><- Microsoft COMPO -><- Microsoft COMPO

PC GURU

94/6

A szórakoztató informatikai magazin

16 OLDALAS HW - SW MELLÉKLET!

A PC GURU ingyenes havi hardware - software melléklete.

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel Tel.: 183-4153

TARTALOMJEGYZÉK

MS Works 3.0 - 3. rész	2
Hírek a nagyvilágból	6
SCSI alapú multimédia PC	8
SAMA erősítő multimédia PC-khez	9
Sound Galaxy - Waverider 32 plus	10
Olivetti JP 250	11
Multimédia CD-ROM-ok	12
Sound Canvas DB	14
PC CD-ROM-ok	15

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Microsoft Works 3.0

Az ötrészes sorozatban megismerkedhetünk a Works for Windows programcsomag 3.0-s, magyar nyelvű változatával, annak felépítésével, szolgáltatásaival és használatával.

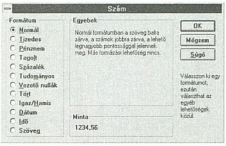
3. A számolótábla

Az előző részben már a táblázatok kapcsán röviden megemlékeztünk arról, hogy táblázatokat is a számolótábla segítségével készíthetünk a Works-ben. Azonban most ne vágjunk a dolgok elé. Kezdjük ismerkedésünket megint az alapoknál.

A számolótábla olyan táblázat, melynek sorait és oszlopait azonosítókkal látták el. Az oszlopokat az ábécé nagybetűivel jelölik (A, B, C stb.), mivel az angol ábécé csak 26 betűből áll, további oszlopok számozása: AA, AB, ..., BA, ..., IV lehet. A sorok számozása 1-től kezdődik és max. 16384-ig terjedhet. Az oszlop- és sorszámmal a táblázat egy kockáját (a továbbiakban celláját) határozhatjuk meg. Tehát az A1 hivatkozás a bal felső elemet, míg az IV16384 a maximálisan elképzelhető jobb alsót jelenti (ekkora táblázatot most nem fogunk készíteni).

Több cellára is hivatkozhatunk, ekkor már tartományokról beszélünk, pl. A1:A4 - az A1, A2, A3 és A4-es cellákat jelenti. A cellák jellemezőit a Formátum menü pontjainak segítségével állíthatjuk. A *Betűtípus és változat* a cellában alkalmazandó betűkészlet típusa, a betűk nagysága, stílusa és színűk megadására szolgál. A *Szám* menüpont a cella formázásának és ezzel a beírt adat kezelési módjának megváltoztatására szolgál. A formátum lehet normál, tizedes, pénznem, tagolt, százalék, tudományos, vezető nullák, tört, igaz/hamis, dátum, idő vagy szöveg. Az egyes formátumok beállításánál van lehetőség pl. a tizedes jegyek számának, vagy a dátum alakjának megadására. Azonban nem szükséges feltétlenül mindig használnunk ezt a menüpontot, mert a formázatlan cellába történő beíráskor a beírt adatnak megfelelően automatikusan beállítódik a cella típusa.

Egy adott cellába azonban



nem csak valamilyen általunk beírt érték kerülhet, hanem más cellák tartalmától függő érték is. Ekkor ún. képleteket alkalmazunk. A képletek számokból (szövegekből), cella hivatkozásokból, műveleti jelekből és függvényekből állhatnak.

Az egyik legegyszerűbb képlet két cella összegének képzése. Célunk legyen az, hogy az A1 cella tartalmazza az A2 és A3 összegét. Az A1-es cellát kiválasztva gépeljük be a szerkesztőlécbe =A2+A3. Ha ezek után másik cellát választunk ki, akkor az A1 cella 0 értéket vesz fel. Ha értéket adunk az A2, ill. A3 cellának is, akkor A1 értéke automatikusan módosulni fog. A képletekben a következő műveleti jelek alkalmazhatóak:

- (negatív), + (pozitív)
^ (hatványozás)
* (szorzás), / (osztás)
+ (összeadás), - (kivonás)
= (egyenlő), <> (nem egyenlő), < (kisebb mint), > (nagyobb mint), <= (kisebb vagy egyenlő), >= (nagyobb vagy egyenlő)
#NEM#
#VAGY#, #ÉS#

(A felsorolás egyből a műveletek elvégzésének precedenciáját is megadja.)

A képletek azonban tartalmazhatnak függvényeket is, melyek alkalmazásával nagyon megkönnyíthetjük (és egyből meggyorsíthatjuk) a munkánkat. A Works 3.0 76 különféle függvényt tartalmaz. A függvények pénzügyi, dátum és idő, matematikai és trigonometriai, statisztikai, kereső és hivatkozási, szöveges, logikai és végül tájékoztató témájú csoportokba sorolhatók. A következőkben röviden ismertetésre kerülnek a függvények:

ABS(*x*) - abszolút érték
ACOS(*x*) - arcus cosinus
ASIN(*x*) - arcus sinus
ATAN(*x*) - arcus tangens
ATAN2(*x koordináta; y koordináta*) - az (x;y) koordinátával megadott szög arcus tangense
ÁTLAG(*tartomány0; tartomány1; ...*) - a tartományokban levő számok átlagát adja vissza. Ha tartományt adunk meg, akkor az üres cella nem szerepel az átlagolásban, ha konkrét üres

cellára hivatkozunk értéke, 0-ként kerül figyelembe vételre.

AZONOS(*szöveg0; szöveg1*) - két szöveg összehasonlítására szolgál - értéke az eredménytől függően 0 (hamis), vagy 1 (igaz).

BAL(*szöveg; hossz*) - a *szöveg* kezdetének *hossz* számú karakterét adja vissza (hossz > 0).

BMR(*találgat; tartomány*) - belső megtérülési ráta számítása. A belső megtérülési ráta az a kamatláb, amely mellett a pénzmozgás sorozat 0 nettó megtérülési értéket eredményez. (Az Excel 4.0 kézikönyve kissé más definíciót ad meg...) De abban egyetértés van, hogy a tartományban legalább egy negatív (a kezdeti beruházás) és egy pozitív (bevétel) értéket kell megadni. A *találgat* az iteratív számítás kezdőértéke.

CSERE(*régiszöveg; kezdet; hossz; újszöveg*) - a *régiszöveg hossz* darabszámú karakterét a *kezdet*-től az *újszöveg* karaktereire cseréli.

DARAB(*tartomány0; tartomány1; ...*) - a megadott tartományokban elhelyezkedő cellák száma.

DÁTUM(*év; hó; nap*) - a megadott dátum sorszámát (1 és 65534) között adja vissza. A dátumnak 1900. január 1-je és 2079. június 3-a közötti időszakba kell esnie.

ÉAM(*ár; maradványérték; élettartam; időszak*) - az éves amortizáció értékét adja vissza adott időszakra.

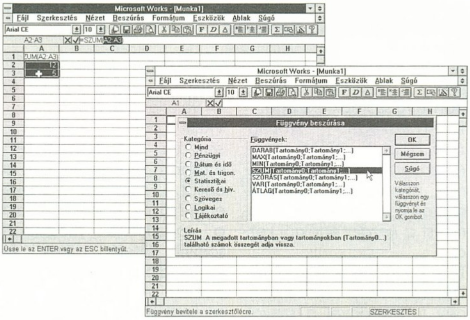
ÉRTÉK(*szöveg*) - a *szöveg*et számmá alakítja át.

ÉS(*logikai0; logikai1; ...*) a paraméterekben megadott logikai értékeken logikai ÉS műveletet végez.

ÉV(*dátum*) - a dátumból leválasztja az év adatot. Értéke 0 és 179 közé esik (1900-2079).

EXP(*x*) - e^x függvény

FKERES(*érték; tartomány; oszlopszám*) - a *tartomány* első oszlopában megkeresi azt a cellát, melynek értéke egyenlő az *érték*kel, majd az *oszlopszám*mal megadott oszlopnyit jobbra megy és visszaadja a cellában talált értéket. A *tartomány* első oszlopának sorba rendezettnek kell lennie.



FUTAMIDO(*részlet; kamatláb; jövőbeniérték*) - az az időszak, mely alatt azonos részlet-eket kell befizetni, hogy az adott kamat mellett (időszakonkénti tőkésítést figyelembe véve) a jövőbeniérték-re növekedjen.

GYÖK(*x*) - *x* négyzetgyökét képzi.

HA(*feltétel; igazérték; hamisérték*) - a feltétel igaz, vagy hamis voltának megvizsgálása után - annak eredményétől függően - ad értéket.

HAMIS() - a függvény 0 értéket ad vissza (tesztelési célokat szolgál).

HIÁNYZIK() - a HIÁNYZIK szót adja vissza, a cella tartalmának kitöltésére lehet figyelmeztetni a felhasználót.

HIBA() - a HIBA nevű értéket adja vissza. Ezzel a függvénnyel más, az adott cellával függőségi viszonyban levő cellákat is megkereshetünk.

HIBÁS(*x*) - a függvény logikai igaz (1) értéket ad vissza, ha *x* értéke HIBA.

HOSSZ(*szöveg*) - a szöveg karaktereinek megszámolására szolgál.

HÓNAP(*dátum*) - a *dátum*ból leválasztja a hónap adatot. Értéke 1 és 12 közé esik.

IDŐ(*óra; perc; másodperc*) - az *óra, perc, másodperc* által megadott idő sorszámát adja vissza. A sorszám 0 és 0,999 közé eső tizedes tört.

IGAZ() - a függvény 1 értéket ad vissza (tesztelési célokat szolgál).

INDEX(*tartomány; oszlop; sor*) - a tartomány bal felső sarkából kiindulva, az oszlop és sor számnyit lépve (jobbra és le) elérhető cella tartalma.

INT(*x*) - egészrész-függvény.

JBÉ(*részlet, kamatláb, futamidő*) - az a jövőbeni érték, mely azonos összegű *részlet*ek befizetésével, adott kamat mellett (időszakonkénti tőkésítést figyelembe véve) a teljes *futamidő* alatt kialakul.

JOBB(*szöveg, hossz*) - a szöveg végének *hossz* számú karakterét adja vissza (*hossz* > 0).

KCSA(*ár; maradványérték; élettartam; időszak*) - a kettős csökkenésű amortizációszámítás alapján az amortizáció értékét adja vissza adott időszakra.

KEREK(*x; számjegy*) - *x* értéket a tizedes vesszőtől balra/jobbra adott számjegy hosszúságban kerekíti. Ha a számjegy pozitív érték, akkor a tizedes vesszőtől jobbra eső számokat kerekíti. Negatív érték esetén a kerekítést a balra eső számjegyeken kezdi.

KISBETŰS(*szöveg*) - a szövegben előforduló nagybetűket kisbetűkké konvertálja.

KÖZÉP(*szöveg; kezdet; hossz*) - a szöveg *kezdet*-tel megadott karakterétől, *hossz* számú karakterét adja vissza (hossz > 0).

LCSA(*ár; maradványérték; élettartam; időszak*) - a lineáris csökkenésű amortizációszámítás alapján az amortizáció értékét adja vissza adott időszakra.

LN(*x*) - természetes alapú logaritmus.

LOG(*x*) - 10-es alapú logaritmus.

MARADÉK(*számláló; nevező*) - az osztás maradéka.

MAX(*tartomány0; tartomány1; ...*) - a megadott tartományokban elhelyezkedő legnagyobb szám.

MÉ(*részlet, kamatláb, futamidő*) - a teljes futamidő alatti azonos összegű részletek befizetésével, adott (fix) kamat mellett kialakuló befektetés megtérülési értéke.

MIN(*tartomány0; tartomány1; ...*) - a megadott tartományokban elhelyezkedő legkisebb szám.

MOST() - az aktuális dátumot vagy időt adja vissza.

MPERC(*idő*) - az idő által meghatározott *idő*ből kiemeli a másodpercre vonatkozó adatot. Értéke 0 és 59 közötti.

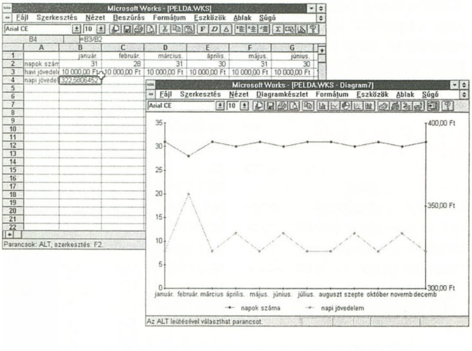
N(*tartomány*) - a tartomány első cellájának értékét adja vissza (szöveg esetén 0-t).

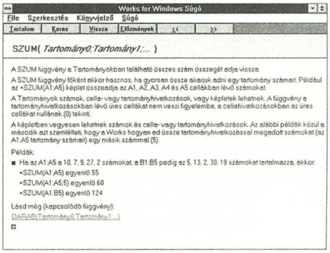
NAGYBETŰS(*szöveg*) - a *szöveg*ben előforduló kisbetűket nagybetűkké konvertálja.

NAP(*dátum*) - a *dátum*ból leválasztja a nap adatot. Értéke 1 és 31 közé esik (persze hónaptól és évtől függően).

NEM(*logikai*) - logikai tagadás (ellentett).

NIDO(*kamatláb; jövőbeniérték; jelenérték*) - azon időszakok száma, mely alatti fix *kamatláb* alkalmazásával a *jelenérték jövőbeniérték*re nő (időszakonkénti tőkésítést figyelembe véve).
NINCS(*x*) - értéke logikai 1, ha *x* = HIÁNYZIK.
NMÉ(*kamatláb; tartomány*) - egy befektetés nettó megtérülési értéke a jövőbeni rendszeres bevételek alapján.
ÓRA(*idő*) - az *idő* által meghatározott időből kiemeli az órára vonatkozó adatot. Értéke 0 és 23 közötti.
OSZLOPOK(*tartomány*) - a tartományban levő oszlopok száma.
PERC(*idő*) - az idő által meghatározott időből kiemeli a percre vonatkozó adatot. Értéke 0 és 59 közötti.
PI() - pi (3,1415927...)
RÁTA(*jövőbeniérték; jelenérték; futamidő*) - az a fix kamatláb, mely ahhoz szükséges, hogy a *jelenérték* a *futamidő* alatt *jövőbeniérték*re növekedjen.
RÉSZLET(*kölcsöntőke; kamatláb; futamidő*) - adott kölcsön után fizetendő törlesztés értéke (fix kamatláb és futamidő esetén).
S(*tartomány*) - a *tartomány* első cellájában levő szöveget adja vissza (szám esetén 0 hosszúságút).
SIN(*x*) - sinus függvény.
SOKSZOR(*szöveg; darabszám*) - az eredményül kapott szöveg a *szöveg darabszám*-szor megismételve.
SOROK(*tartomány*) - a *tartomány*ban levő sorok száma.
SZÖVEG(*x; tizedesjegyek*) - egy számot alakít át szöveggé.
SZÓRÁS(*tartomány0; tartomány1; ...*) - a megadott tartományokra a szórást számítja ki.
SZUM(*tartomány0; tartomány1; ...*) - a tartományokban levő számok összege.
TALÁL(*szöveget; szövegben; kezdet*) - értéke annak a *szövegben*i karakter száma, ahonnan a *szöveget* szöveg megtalálható. A keresést a *kezdet* értéktől kezdi.
TAN(*x*) - tangens függvény.
TNÉV(*szöveg*) - a tulajdonnév függvénnyel a szavak első betűi nagybetűssé alakíthatók.
TRIM(*szöveg*) - a felesleges szóköz karakterek eltávolítása.
VAGY(*logikai1; logikai2; ...*) - a paraméterekben megadott logikai értékeken logikai VAGY műveletet végez.
VÁLASZT(*érték; tétel0; tétel1; ...*) az *érték* paraméterrel megadott *tétel*t válassza a listából.
VAR(*tartomány0; tartomány1; ...*) - a megadott tartományokra a szórásnégyzetet (variancia) számítja ki.





VÉLETLEN() - értéke 0 és 1 közé eső véletlen szám (0 <= véletlen szám < 1).
VKERES(*érték; tartomány; sorszám*) - a tartomány első sorában megkeresi azt a cellát, melynek értéke egyenlő az *érték*-kel, majd a *sorszám*mal megadott sornyit lefelé megy és visszaadja a cellában talált értéket. A tartomány első sorának sorba rendezettnek kell lennie.

E felsorolást leginkább tekintsük csak kedvcsináló áttekintésnek, mert a kézikönyv és a Súgó részletesebben és példákkal illusztrálva ismerteti az így kissé nehezen értehető feladatot ellátó függvényeket. (Persze egyes pénzügyi függvényekhez nem ártanak megfelelő pénzügyi ismeretek sem, hasonlóan a matematikai függvények alkalmazásához.) De ha nem jut eszünkbe a függvény pontos neve, akkor sincs baj, mert a *Beszúrás/Függvény* menü alkalmazásával lehetőség van akár kategóriák szerint is áttekintve kiválasztani az alkalmazni kívánt függvényt. Ekkor a függvényről a paraméterezésén kívül néhány szavas emlékeztető is kiírásra kerül. A függvény kiválasztásával a függvény neve és paraméterezése átmásolásra kerül a szerkesztőlécbe. Ott lehetőség van az argumentumokat kitörölve beírni a kívánt értékeket, vagy a megfelelő mezőt kiválasztva egyszerűen kattintsunk a kívánt cellára vagy cella tartományra. Ezek alapján megváltoztathatjuk a korábban A1-be írt képletünket, pl. =SUM(A2:A3).

A szerkesztőléc felett most is megtalálhatjuk a szokásos gombsort, mely közel azonos a szövegszerkesztőnél ismertetettel. Az eltérők a jobb szélén helyezkednek el, és a következő feladatokat látják el:

Számsor vagy számoszlop összeadása

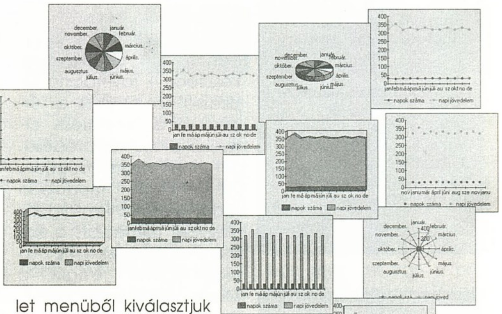
Formázás pénznemként (Ft)

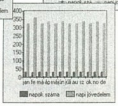
Diagram készítése a kiválasztott adatokból

Most nézzünk egy kissé bonyolultabb példát, melyen sok más lehetőséggel is megismerkedhetünk. Írjuk be a január hónap nevét a B1 cellába. Válasszuk ki a B1 és M1 közötti cellákat, majd az a *Szerkesztés/Automatikus kitöltés* funkciót. Ennek segítségével mentesülhetünk a fárasztó mechanikus gépeléstől (mint például esetünkben a hónapok nevének felsorolása). Némi meglepetésre az egyik hónap neve helyett néhány # jelent meg. Ennek oka,

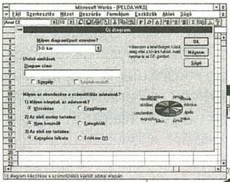
hogy a név nem fért el a rendelkezésre álló helyen. A *Formátum* menü *Oszlopszélesség* funkciójával növelhetjük a cellák szélességét. (Vagy egyszerűen a cellákat határoló vonalak mozgatásával is sikert érhetünk el.) Válasszunk valamilyen hónapokhoz kapcsolható adatsort (pl. a napok számát, vagy a havi fizetést). (Most ez utóbbit fogom feltüntetni, hogy kiderüljön, hogy február a legjobb hónap, mert ugyanazért a fix pénzért, akkor kell a legkevesebbet dolgozni.) De hogy ne legyen túl bonyolult a példa, maradjunk havi 10.000 Ft jövedelemnél. A harmadik sor legyen az egy napra eső jövedelem, azaz a havi összeg és a napok számának hányadosa. Tehát a B4-es cellába írjuk be, hogy =B3/B2. Mivel a cellahivatkozások ilyen alakja relatív, ezért a *Szerkesztés/Kitöltés jobbra* funkcióval a további 11 cella is kitölthető. (A C4 cella tartalma C3/C2 lesz stb.) A relatív cellahivatkozás jelentése esetünkben, hogy a kettővel feljebb levőt ossza el az eggyel feljebb levővel. Természetesen lehetőség van abszolút hivatkozások használatára is, de akkor a cella mozgatásakor azok a hivatkozások nem fognak megváltozni. Az abszolút hivatkozást a $ jellel kell írni. Vagyis a A1 mindig az A1-es cella tartalmát fogja jelenteni, míg a $A1-ben csak az oszlop hivatkozás abszolút.

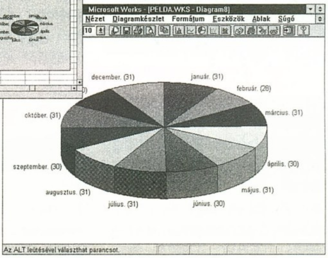
Tehát elkészült az első (kissé erőltetettnek tűnő) táblázat. Most formázzuk a *Formátum/Automatikus* funkció segítségével. (Nincs pontosan rá illő, de kis kézi módosítással jók lesznek.) A formázás után jelöljük ki a nyomtatható területet - a kívánt terület kiválasztása után - válasszuk a *Formátum/Nyomtatásra* kijelölt terület funkciót. Ennek célja, hogy megadjuk a ténylegesen adatokat hordozó cellákat. A terület kijelölése mindenképpen célszerű, mert csak a kijelölés után lehetséges a táblázat beillesztése a szövegszerkesztőben készülő dokumentumba.





Lassan elérkeztünk a diagramkészítő programrészhez. Válasszuk ki a táblázat azon részét, melyből diagramot kívánunk készíteni, majd a gombsorból az *Új diagram* funkcióját. A diagram létrehozása során választhatunk sáv, oszlop, vonal, kör, halmozott vonal, X-Y szórás, sugár, kombinált, 3-D sáv, 3-D oszlop, 3-D vonal, 3-D kör típusú diagramok közül. Adhatunk címet a diagramnak, megadhatjuk az adatsorok elhelyezkedését, to-





vábbá az első sor/oszlop adatot vagy kategórianevet tartalmaz-e. A beállítások nem véglegesek, a diagramkészítőbe belépve a beállítások megváltoztathatóak. Persze egyes diagram típusok csak két változó közötti kapcsolat megjelenítésére alkalmasak (pl. kördiagramok), míg mások pl. vonal több értéksort is ábrázolhatnak. Vonal diagramok esetén lehetőség van két Y-tengely használatára is, melyek akár eltérő mennyiséget is ábrázolhatnak.

A diagram külalakja módosítható, ha a Diagramkészlet menüből kiválasztjuk a megfelelő típust. Általában típusonként 4-6 változat közül választhatunk. A kiválasztott típus tovább módosítható (ha tartalmaz adatfeliratot) a *Szerkesztés / Adatfeliratok* funkcióval.

Ha elmentettük az elkészült táblázatokat és diagramokat, akkor már visszakanyarodhatunk a szövegszerkesztőhöz, mely *Beszúrás/Diagram*, ill. *Számolótábla/táblázat* funkciójával a szövegbe is elhelyezhetjük az elkészült munkánkat. De lehetőség van innen újak készítésének kezdeményezésére is.

Ha más alkalmazásokba kívánjuk átvinni a Works-ben készített táblázatainkat, akkor sincs gond, mert lehetőség van Works for Windows 2.0/Works for DOS, Excel 4.0/5.0, Lotus 1-2-3 és (természetesen) ASCII szöveg formátumban menteni. (Mindenképp a más formátumban mentés volt szükséges, mert az Excel 5.0a Works import modulja csak a 2.0-ás Works formátumban kimentett táblázatot volt hajlandó betölteni, de az eredményt leginkább 'érdekesnek' nevezhetnénk, pl. a beágyazott diagram kissé megváltozott, akárcsak a táblázat hónap nevei.) Lehetőségünk van Lotus és Excel fájlokból történő betöltésre is. De ekkor számítsunk rá, hogy egy kisebb feladatokra készült programmal állunk szemben, azaz jóval több függvény létezik az Excel-ben mint a Works-ben, így egyes képletek konvertálása nem fog sikerülni. Vagy másik, hogy az Excel 5.0 workbook-jából csak egy lapot tudunk betölteni. Nem lehetséges Works-szel Excel diagram-, makro- és munkaterületfájlok megnyitása.

Ismét elértük a rendelkezésre álló hely végét (a sorozat befejező részében lehet, hogy még visszatérünk néhány dolog megemlítésére). Mindenesetre legközelebb az adatbázis-készítés rejtelmeivel fogunk foglalkozni.

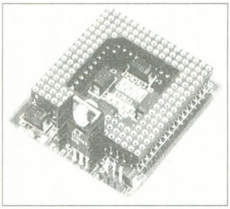
(JOCO)

Tallózgatás külföldi és belföldi híranyagokban

DX4-et - DX2 alaplapba?
24 bites animációk
Bart Simpson sreensaver
Jajj neked PENTIUM
Új COMPAQ gépek
AT-BUS-os CD-ROM?
3D chip PC-seknek

DX4 mindenkinek

DX4-es processzorok nem tehetők be minden alaplapba, s nem csak még



relatív magas ára miatt, hanem azért is mert az átlagos 486-os alaplap 5 Voltos feszültségével szemben 3.3 Volton működik. A német Madex Gmbh kihozta ennek a problémának a feloldására a Madex-adaptert. Igy azok is berakhatják majd gépükbe a DX4-es processzort, akiknek az alaplapja eredetileg nem volt erre felkészítve. Az adapter ára Németországban jelenleg 80 márka.

24 bites animációk

Highlight for Windows, kb. 5000 Forintnak megfelelő árért PC-nket egy házi filmstúdióvá alakítja. A "Graph"-nak nevezett 3D objekt-szerkesztő modulban tudunk új tárgyakat készíteni. A ray-tracing eljárással számolja ki a tárgyakon a fénytörést, árnyékokat és tükröződéseket 24-bit színmélységben. Az Animate modulban tudjuk beállítani a tárgyak mozgási útvonalát, a kamera-mozgatást és a megvilágítást. Végül a Movie modulban jönnek mozgásba a képek. A Rendering modulban tudunk természetesen gyors preview-t is kérni.

Bart az ablaktisztító

Augusztus végén hozta ki a Screen-saver-eiről ismert Berkley-systems legújabb változatot, melyben a Simpsonok gondoskodnak arról, hogy ne égjen be a képernyő.

Pentium klónozva?

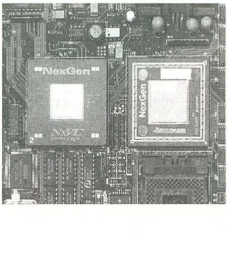
Az Intel előnye egyre csökken. Bár bejött az a cégen belüli jóslat, hogy legalább egy évnek el kell telnie míg a konkurencia ki tud jönni egy Pentium-osztályú processzorral a piacra.

Ám a NexGen és Cyrix egyszerre két lépést ugranak előre. A 60 és 66 MHz-es Pentiumok stádiumát átugorják, és egyből az aktuális P54-szériát célozzák meg 90 és 100 MHz-cel.
Szeptember 15 óta végre kapható a NexGen Nx586 66 és 80 MHz-es verzióban. A tervezett 60 MHz-es verzió már nem jön forgalomba.

A nem hivatalos indoklás: A chipek gyártása olyan jól megy, hogy egy külön 60 MHz-es sorozatra nincs szükség. Eleinte nem nézett ki a helyzet olyan rózsásan. A 60 MHz-es előszériák csak 486 DX2 teljesítményt értek el.
A céghez küldött kérdésre a válasz az volt, hogy az egyik pipeline le volt tiltva az előszériában, mivel ekkor még csak így tudták a 0.5 mikronos technológiával készült chip-et munkára bírni. A második pipeline nélkül nem tudta kihasználni a processzor a szuperskalár Architektúrából adódó sebességelőnyét.
Azóta a NexGen szerint már megoldották az IBM-nél a technológiai problémákat és megindulhatott a tömeggyártás. Hogy egy konkurens milyen veszélyes a Pentiumra nézve az négy fő faktortól függ:
1. Eléri vagy túllépi-e egy hasonló frekvenciájú Pentium teljesítményét

2. Olcsóbb tud-e lenni jóval a Pentiumnál

3. Nagy tömegben rendelkezésre kell álljon - az IBM-nek be kell bizonyítani, hogy nagy szériában tudja szállítani a processzort



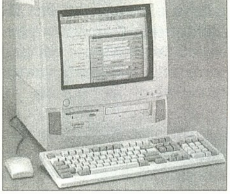
4. Az olcsó chip-készletek és alaplapok biztosítottak kellenek legyenek - a NexGen 586-osa nem lábkompatibilis az Intel Pentiummal. Egy saját chipkészlet és egy speciális alaplap szükséges hozzá.
Mára nem kétséges, hogy az első kettő pontot gond nélkül teljesíti a processzor. A második két pontban azonban még adódhatnak problémák. Taiwan, mint a világ egyik legnagyobb alaplap-gyártója már elkezdte a NexGen alaplapok gyártását.
Az ázsiaiak nem igazán hívei az Intel piaci politikájának.

A második pentium konkurens is egyre inkább alakot ölt. A Cyrix M1, amelyet még szoros titoktartás övez körül, még ebben az évben kikerül a nevesebb gyártókhoz kipróbálásra. Ezt követhetik majd a prototípusok, végül a gyártás. Az M1 is, társaihoz hasonlóan Szuperskalár architektúrával dolgozik. Az integer-egység két darab 7 fokozatú pipeline-ra oszlik, így párhuzamosan két parancsot tud "egyszerre" végrehajtani. Rengeteg újítást dolgozott ki a Cyrix, hogy a Pipeline-ok közötti függőséget lecsökkentse, és elkerülje egy hibásan megadott ugrási parancsból adódó várakozási időt. A processzorának teljesítményét jóval a Pentium-é fölé helyezi a Cyrix. Egy azonos frekvencián működő Pentiumnál 20 százalékkal gyorsabb lesz egy M1-s. Az M1-t kihozzák 100 MHz-es változatban is, és még ennél is magasabb frekvenciájú verziók is előkészületben vannak.

Az M1 ezenkívül lábkompatibilis a Pentiummal, így ugyanaz az alaplap használható az M1-el ami Pentiummal. Első gyártóként az ECS (Elite csoport) jelentette be, hogy M1 alaplapokat fog gyártani. Hogy mikor lesz tömegesen kapható a processzor, még nem lehet tudni, de valószínűsíthető, hogy jövő év első felében már igen.

Új Compaq gépek

Compaq, 1994 első negyedéve óta a világ legnagyobb PC-gyártója egyre erősebben célozza meg a házi számítógépek piacát. A Prolinea és a Presario sorozataikkal letértek az eddigi magas ár politikáról, és így olyan piaci szegmenst hódítottak meg, ahol korábban az olcsó gyártók tömörültek (pl. Escom,...).



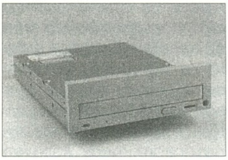
A cég jó imázsának köszönhetően olcsó termékeikkel is nagy piaci nyomást tudtak kifejteni. Az IBM, Dell, ALR és társaik erős konkurenciát kaptak így. A Presario sorozatban található 486 SX25 processzorok azonban mára már nem nyújtanak elég teljesítményt. Az új Presario-k kitöltik e teljesítménylukat. Az új 486 SX2/66 processzor dolgozik bennük, mely nem az eddigi "királyi" szállítótól, az Inteltől, hanem az AMD-től származik.

A Compaq úgy döntött, megnyitja a házi felhasználók számára a multimédia világát. Mivel eddig az átlagfelhasználót nagyon megterhelte egy új hangkártya vagy CD-ROM berakása és főleg bekonfigurálása. A jelszavuk a készre konfigurált multimédia volt. A Presario-nál a felhasználó készen bekonfigurálva kapja mindkettőt. Két hangszóró biztosítja a beépített hangkártya és CD-ROM hangjának sztereóban való élvezetét. Ezen túl még beépítettek egy Fax-modemet, ami a telefonvonalon keresztüli gond nélküli kommunikációt teszi lehetővé (ez a DOOM és egyéb multiplayer-es játékok korában nem utolsó szempont). A fő célja ezzel a Compaq-nak azoknak a német felhasználóknak a igényeinek a kielégítése volt, akik a BTX-n keresztül tartják a kapcsolatot a bankjukkal vagy rendelnek áruházaktól termékeket. A faxmodem BBS-ezésre kicsit lassú, mivel csak 9600 bit/sec-t tud. De a modem használható üzenetrögzítőként is. Ezenkívül van egy beépített mikrofon is a gépben, mellyel egyszerűen vehetjük az üzenetrögzítő szalagjára (természetesen a winchesterre) üzeneteinket.

A gépben 4 Mbyte RAM, 420 Mbyte winchester és 1 Mbyte-os VGA-kártya található. Érdekes gép, és a Compaq erejénél fogva valószínűleg sikerre is tudja majd vinni.

4× speed CD-ROM

A CD-55A-val bemutatja, a TEAC, hogy azért létezik négyszeres sebességű CD-ROM olvasó, melyhez sem caddy, sem SCSI nem kell, hanem rákötható egy saját AT-buszos kontroller kártyára. A drive a legjobb töltőmechanizmust használja, mely egy caddy-mentes CD-olvasótól elvárható - gombnyomásra motorikusan kicsúszik a tányér, majd a lemez behelyezése után újabb gombnyomásra vissza.



Az előlapon a szokásos hangerőszabályzó és fülhallgató-bemenet található. Sajnos az audio kezelőgombok lemaradtak. De ennek ellensúlyozására egy profi kivitelű, és jól kinéző DOS és Windows alatt futó CD-lejátszó programot mellékelnek. A saját kis 8-bites AT-buszos kontroller-kártyát kell használjuk, mert a hangkártyákon nincs külön TEAC-kontroller. Konfigurációnál csak a port címet kell beállítani, mivel sem DMA-t sem megszakítást nem használ.

A drive teljesítménye kiváló: átlagos hozzáférési ideje 235.5 ms, adatátvitelben pedig 614.297 byte/sec-t tud elérni. Természetesen a fontosabb CD-s formátumokat, mint XA, Photo-CD... ismeri.

3D-chip PC-kbe

3D-s tárgyak real-time manipulálása 3D-ben workstation teljesítményt igényel. Az angliai 3Dlabs szeretné ezt a teljesítményt most a 2000 dollár alatti PC-kbe eljuttatni új, Glint nevű chip-jével. Mostanában már kint van a processzor a piacon 150 dollár körüli áron alaplapgyártóknak. Egy Ázsiai gyártó már dolgozik egy Glint-en alapuló PC-s kártyán, mely a terveik szerint 400 dollárnál olcsóbb lesz. A Creative Technology is együttműködik a 3Dlabs-zel, hogy VideoBlaster kártyájából egy olcsó 3D-grafikás, multimédiás kártyát csináljon. Eddig, ha egy grafikus kártya 3D műveleteket végzett, addig a többi 2D-s számítás állt. Ezen is szeretnének változtatni a chip-ben úgy, hogy a 2D-s számítás is kaphat totál prioritást egy munka-elosztó áramkör révén. Így nagy 3D-s számításokat igénylő program közben is tudjuk pl. tologatni az ablakokat. A teljesítményére néhány jellemző adat: 750.000 db 24-bites, 10 pixeles vonalat tud, melyek stencilezve ditherel-ve lehetnek. 8-bites screen-to-screen copy műveleteket 48 millió pixel/sec végez. 3D teljesítményére jellemző, hogy 300000 Gourard shaded, depth buffered háromszöget tud másodpercenként. A chip nagy előnye még, hogy könnyen lesz integrálható a rendszerekbe.

Charlie

NÉVJEGY

AXICO Informatikai Kft.
1074 Budapest.
Szövetség u. 17. II/3
Tel./Fax: 141-7637,
268-0330

SCSI alapú Multimédia PC

SCSI alapú Multimédia PC

Nagyon elterjedt és népszerű fogalom ma a multimédia. Mit értenek ezen manapság? Rendkívül sok mindent és mégis keveset. Pontosan ma még senki sem tudja, hogy mi lesz a végső kiforrott formája a lassan a számítógépipar "húzóágazatának" számító PC-s multimédiának.

Jelenleg az MPC2 szabványban rögzített feltételeket tekintik egy multimédiás géppel szembeni alapkövetelménynek. Ezek a következők: 16 bites hangkártya, minimum 16 bites (Hicolor) grafikus kártya, dupla sebességű CD-ROM drive, 4 Mbyte RAM és 200 Mbyte méret feletti winchester.

Ezek az előírások azért fontosak, mivel ha elterjednek az MPC2-nek megfelelő gépek, akkor a software-gyártók is erre a szintre fogják méretezni programjaikat, és igyekeznek az MPC2 adta lehetőségeket maximálisan kihasználni.

Az Axico Kft. jóvoltából módomban volt kipróbálni egy multimédiás célokra szánt gépet.

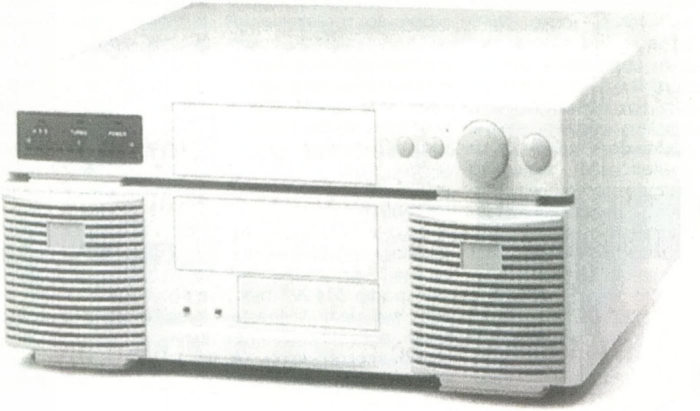
A következők voltak benne:

A képen is látható multimédiás ház, melybe be van építve egy 10 Wattos erősítő és hangfalak, valamint egy LED-soros kijelző is. Ez a ház igen stabil, jó a merevítése, és az összerakáskor tapasztaltam, hogy könnyen szerelhető is, ami nem utolsó szempont egy házi célokra szánt gépnél.A belé került alkatrészek is igen meggyőzőek voltak, és a multimédia mai szintjén létező legtöbb alkalmazásra alkalmassá teszik a gépet.

Az alaplap 486 DX40-es processzorral volt felszerelve. A legújabb irányvonalnak megfelelően ismerte az Energy Star rendszert, azaz a szintén ilyen rendszerű monitorokat és egyéb egységeket hosszabb állás után energia-takarékos üzemmódba kapcsolja. Az alaplapon 8 Mbyte memória volt. A háttértárak kezeléséről az előző számban bemutatott Adaptec AudioMachine kártyán lévő SCSI-2 kontroller gondoskodott. Egy 540 Mbyte-os Quantum winchester és egy dupla sebességű, Sony 561 típusú CD-ROM drive volt háttértárnak a gépben. A grafikáról pedig egy Vesa Local, Cirrus 5426 chippel felszerelt vga-kártya gondoskodott.

Ezek voltak tehát a gép "fizikai" jellemzői. A tesztelés során windows-os multimédiás programokat és csúcstechnikás DOS-os játékokat próbáltam ki. A benyomásom az volt, hogy a gép nagyon gyors volt. Mikor a játék CD-ROM-ról töltött animációt, remegésnek semmi nyoma nem volt, abszolút folyamatos volt a lejátszás. Windows alatt is nagyon fürge volt a gép. Simán, képkihagyás nélkül játszotta le az AVI videókat természetesen hanggal együtt és soha nem kellet hosszasan várakozni a CD-re, illetve a winchester-re.

Az Audio Machine ismét bizonyította, hogy hang téren sincs szégyenkeznivalója. Kompatibilitási problémák nem léptek fel, sem SoundBlaster sem General Midi üzemmódban, és a hangja is meggyőző volt. A teszt eléggé azt mutatta, hogy érdemes esetleg nekünk átlagfelhasználóknak is elgondolkodni azon, nem kellene-e lassan az SCSI felé nyitni, mivel az SCSI CD-ROM sebessége igen "látványos" volt, és egy SCSI kontrollerre a winchester és CD-ROM mellé még 5 db egységet köthetünk, például scannert, nyomtatót, streamer, DAT-ot...



Az Adaptec mellett az szól, hogy kontrollerei ma kvázi standardot képeznek az SCSI csatolók között -> majdnem mindennel együtt működnek. Végül, az Audio Machine és a következő számokban bemutatásra kerülő, a nagyközönség számára készült Adaptec SCSI termékek árban is megdöbbentően jók. Ezekről majd részletesen olvashattok nemsokára ezeken az oldalakon.

Charlie

Erősítő a PC-ben, egy új magyar shareware...

Tisztelettel üdvözlöm a kedves olvasót. Mielőtt rátérnék havi témáinkra néhány szót ejteném a legutóbbiakról. A máris nagy közkedveltségnek örvendő CD-Player ezentúl havonta jelenik meg mint PC-Player Plus CD-Player'. Pontosabbanezentúl nem a PC-Player magazin negyedévi különszáma, hanem a maga az újság havonta kétféle formában jelenik meg: CD-vel és anélkül. Így a múltkor beharangozott CD Player94/4 helyett már a PC-Player Plus CD-Player 94/10 jelent meg. Jó hír, hogy az ára - ha keveset is, de - csökkent. Az ugyancsak legutóbb bemutatott Inside 3D Studio' című könyv elfogyott pedig változatlan az érdeklődés iránta. Valószínűleg karácsony előtt érkezik újabb szállítmány és nem elképzelhetetlen, hogy ez a könyv is olcsóbb lesz. Mikor ezeket a sorokat írom még két nap van hátra a Compfair'94-ből, ahol megjelent a várva várt magyar multimédiás magazin az ABCD. A bemutatószám magas színvonalát sikerült a szerzőknek meghaladni. Ára 980Ft, megvásárolható többek között a Szűcs SoftWare-nél, előfizethető az IDG Lapkiadónál.

HI-FI torony a PC-ben: SAMA kártya

A PC felhasználók, akik CD-ROM-ot, vagy bármilyen hangkártyát vásárolnak általában szeretik hangosan és jó minőségben hallgatni a zenét vagy a játékok hangját. Ezért a legtöbb ember 1,elviszi a számítógépet oda, ahol a HI-FI tornya áll, 2,a HI-FI tornyot viszi a számítógéphez vagy 3,olyan hosszú audiokábeleket vesz, hogy össze tudja tudja kötni a hangkártyát vagy a CD-Rom-ot a HI-FI bemenetével. Ez az összes probléma a SAMA kártya megjelenésével megoldódott, mivel a HI-FI torony bele kerül a számítógépbe, mindössze 9990 FT (+ÁFA) árért. A SAMA kártya nagy előnye, hogy egy PC kártyán elfér a 2*10 Watt végfokú erősítő, melynek összes funkciója digitálisan vezérelhető és 100%-ig szoftverrel programozható. A SAMA kártyával 32 lépésben állítható a hangerő, a mély és magas hangok és az egyensúly. A kártya 5 sztereo (egy belsőCD-ROM és 4 külső) bemenettel rendelkezik, tartalmaz egy 12 bites DOLL interface-t, amely lehetővé teszi, hogy a Windows és egy egér segítségével KI és BE kapcsolhassunk 5, 12 és 220 Volt-os készülékeket (pl. lámpát, nyomtatót). A kártyához útmutató, 1 év garancia, a Butterfly Tango for Windows vezérlő szoftver, RCA adapter és CD-ROM audio kábel tartozik. A kártya felépítése lehetővé teszi, hogy a felhasználó programot írjon a SAMA kártyához. Az ehhez szükséges adatok, címek és programozási parancsok az útmutatóban találhatók. A SAMA kártyát a DTC Electronics Hungary gyártja.

Pview a 32 bites magyar shareware

A Pview egy valódi 32 bites kép megjelenítőprogram VESA kompatibilis VGA, SVGA adaptereknez. Támogatja az összes EGA és VGA grafikus üzemmódot. Ha a videokártya támogatja a VESA üzemmódot, vagy egy VESA TSR fut, azt a program érzékeli és használja. Mivel a program 32 bites, ezért csak 32 bites processzorú gépeken (386-os, 486-os, Pentium) fut. A Pview program a FLAT memória modellt használja, ami azt jelenti, hogy a program által elérhető legnagyobb memória 4 GByte, ha az a gépen rendelkezésre áll. A Pview shareware v3.30a az alábbi grafikus file-okat tudja megjeleníteni:

BMP Microsoft Windows 3.0 Bitmap nem tömörített
GIF (GIF 87a és 89a) normál és összefűzött
PCD Kodak Photo CD képek 192*198, 384*356, 768*512 formában
PCX 2,4,16,256,16 millió színű

A shareware verzióban a valósszínű (24 bites) képek szürkeskálán jelennek meg egy szürke palettán. A DOS parancssorból való indításakor a PView-nek 3 üzemmódja érhető el: A Menü, Egy file és a Diabemutató (Slideshow).

Menü: PView
Egy file: PView (path\)filename.ext
Diabemutató: PView @(path\)slidefile

A "slidefile" egy ASCII parancs file a Diabemutató módhoz és maximum 5120 soros lehet, soronként egy file nevével. A képek a lista sorrendjében lesznek láthatóak. A gyors és könnyen használható menürendszer az alábbi képességekkel rendelkezik: 5120 file-t és 512 alkönyvtárat tud kezelni könyvtáranként. Amíg egy képet nézünk, az alábbi parancsok állnak rendelkezésünkre:

ESC: Kilépés az aktuális (vagy az összes) képből
Enter: Kilépés a képből és vegyük a következőt
Backspace: Kilépés a képből és vegyük az előzőt
Fel nyíl: Lépés néhány pixelt fel
Le nyíl: Lépés néhány pixelt le
Balra nyíl: Lépés néhány pixelt balra
Jobbra nyíl: Lépés néhány pixelt jobbra
Home: Ugrás a kép tetejére
End: Ugrás a kép aljára
Page Up: Ugrás egy oldalt felfelé
Page Down: Ugrás egy oldalt lefelé
CTRL+Home: Ugrás a kép bal szélére
CTRL+End: Ugrás a kép jobb szélére
CTRl+Page Up: Ugrás fél oldalt balra
CTRl+Page Down: Ugrás fél oldalt jobbra
Insert: Ugrás a kép közepére
+: A felbontás növelése
-: A felbontás csökkentése
F10: Információk a képről
S/s: A képernyő mentése BMP-be
?/F1: Segítség

A diabemutató bármely billentyű megszakítja, de a fenti billentyűk ilyenkor kifejtik hatásukat is. F9 lenyomására a diabemutató folytatódik anélkül, hogy a menü képernyőre visszatérnénk.

A PView shareware ára: 320 Ft + ÁFA

NÉVJEGY

Szűcs Software
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 8. I. em. 3.
Tel./Fax.: 114-3890

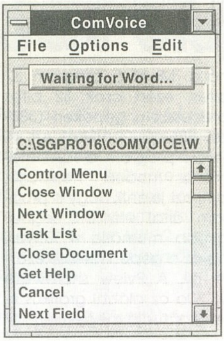
hétköznap 10-19,
szombaton 10-15 óra között

CD-ROM-ok, újságok, könyvek, szoftverek

NÉVJEGY

WIN Computer
1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834

Sound Galaxy
WAWERIDER 32 PLUS

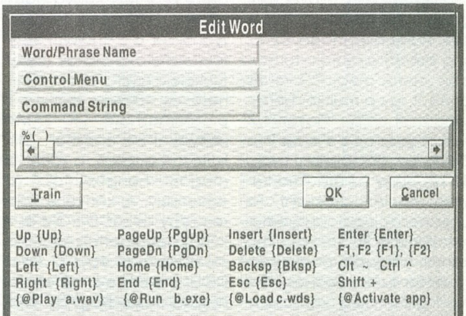


A multimédia piac egyik meghatározója, az Aztech a napokban egy különleges új hangkártyát dobott a piacra.

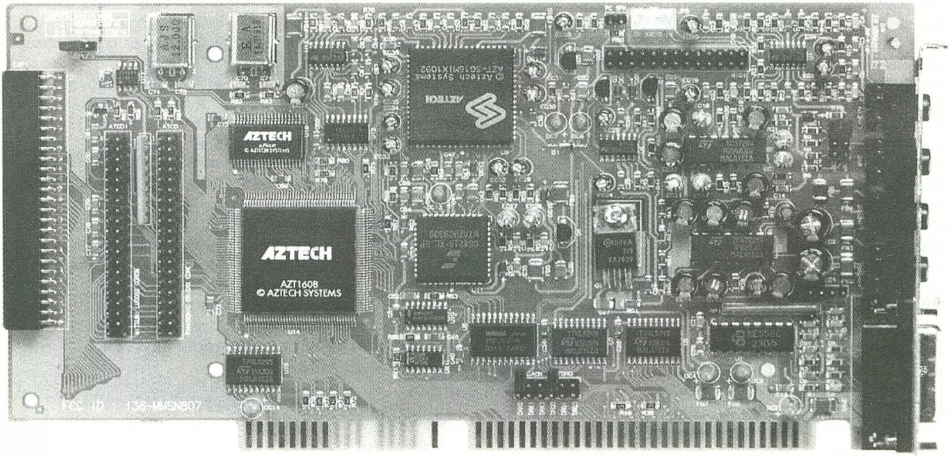
A kártya nem titkoltan a nagyon igényes felhasználókat vette célba. A kristálytiszta hangok és a megszólaló hangszerek realisztikus megjelenítése érdekében egy olyan 16 bites hangkártya született, amely egy beépített 16 bites PCM hullámtáblát is tartalmaz. Ez utóbbi 128 hangszer és 69 dob hangeffektusait tartalmazza, természetesen 32 hang egyidejű megszólaltatásával. Az Aztech szokásoknak megfelelően az alkalmazott Yamaha OPL3 FM szintetizátor chip biztosítja az eszköz multikompatibilitását (AdLib, Soundblaster, Soundblaster Pro, Microsoft Windows Sound System). A MIDI kompatibilitás is kiváló, a General MIDI és az MT-32 mellett a kártya támogatja az MPU 401-es szabványt is.

A Sound Galaxy hangkártyáknál szintén természetes multi CD interfész négyféle CD-t képes vezérelni (Aztech, Mitsumi, Panasonic, Sony), de már a jövőbe mutató különlegesség, hogy a nemsokára megjelenő IDE típusú CD-ROM vezérlő is helyet kapott.

A kártya különlegessége, hogy a 3D-s hangvisszaadás érdekében a későbbiekben upgrade-elhető lesz. Ez azt jelenti, hogy két hangszóró használatával abszolút térbeli, ún. surround hatás érhető el.



A kártyához adott tartozék mikrofon és fejhallgató mellett egy rakomány jobbnál jobb szoftvert talál a felhasználó, amelyek közül kiemelkedő értékű a Midisoft szekvenszer és a CommVoice hangfelismerő program. A multimédia iránt érdeklődőknek igazi csemegét jelentő kártya még egy további fontos meglepetést is tartogat, s ez pedig az igen kedvező ára.



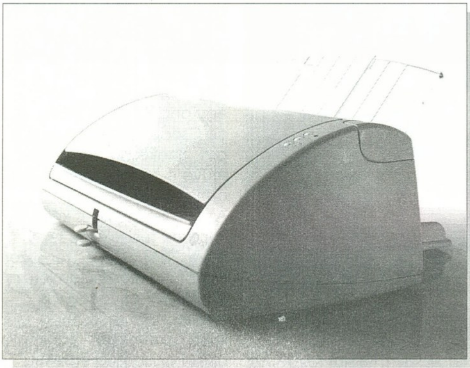
OLIVETTI JP 250

NÉVJEGY

ADE-X International Kft.
1134 Budapest,
Huba u. 10.
Tel./Fax.: 270-0838

Olivetti nyomtatók

Az előző számban az Olivetti JP 150 W-ről írtunk, most a nagyobb igényű helyekre (pl. irodai alkalmazások) szánt JP 250-nel ismerkedhetünk meg.



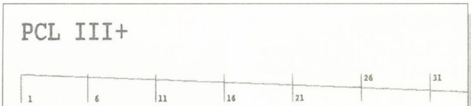
A nyomtató elegáns formatervezésű, formája leginkább egy konyhai kenyértartóra emlékeztet. A méretei: 141 mm magas, 361 mm széles és 361 mm mély. Az előlap felhajtásával férhetünk hozzá a nyomtatófejhez és a 33 nyomtató beállítást lehetővé tevő műanyaglapkához, melyek leolvasását szintén a fejre szerelt érzékelő végzi optikai úton. A beállításokat megkönnyítendő: a fedlap belső oldalán megtalálható a beállításokat tartalmazó táblázat, melyben a leggyakoribb állítási lehetőségek megtalálhatók. A kézikönyv használatára csak az ismerkedés során, ill. egyes, speciális beállítások megváltoztatása esetén (pl. kódkiosztás) van szükség. A nyomtatóhoz újratölthető fejet adnak, mely két részből áll: a 3 millió karakter élettartamú nyomtatófejből és a 400.000 karakter élettartamú ún. Refill cartridge-ból. (Az adatok LQ nyomtatásra vonatkoznak.) Ez utóbbi csak a tintát és két elektromos csatlakozási pontot tartalmaz, és persze egy szivacsos anyaggal lezárt szelepszerűséget, melyen keresztül a két rész csatlakozik. Ez a megoldás költségkímélést tesz lehetővé, az egy lapra eső nyomtatási költség 40 %-kal csökkenthető.

A nyomtató alján található a beépített lapadagoló, mely 70 db papírlap befogadására alkalmas (A4, Letter és Legal méretben). Lehetőség van azonban a papírlapok kézi adagolására is, ekkor azonban az előlapi mechanikus reteszt át kell kapcsolni. Ugyancsak a kézi állásban van lehetőség borítékok adagolására.

A készülék PCL III+ nyelvű parancsok értelmezésére képes, maximális felbontása 300×300 dpi.

A nyomtatóhoz tartozó lemezen az alábbi alkalmazásokhoz találunk meghajtó programokat:

- Windows 3.1
- Windows 3.0
- Lotus 1-2-3 R2.2
- Delta Five 1&2
- Freelance Plus Rel 4.0
- Hardward Graphics Rel 3.0
- Smartware II Rel 1.5x
- Lotus 1-2-3/Symphony Rel 2.2
- Lotus 1-2-3 Rel 2.3 / Symphony Rel 3.0
- Q&A Rel 4.0
- Word Rel 4.0
- Word 5.x / Works 2.0 / Works 3.0
- WordPerfect 5.0/5.1



A teszt során a driverek közül a Windows 3.1-hez készültet próbáltuk ki (valószínűleg a leggyakrabban alkalmazott). Ennek használatával nem akadt semmilyen gondunk. A nyomtatási sebesség 180 CPS (karakter/másodperc) draft, ill. 120 CPS LQ módban (gyári adat).

A nyomtatóhoz egy kiegészítő fontcsomag is tartozik, mely a Bitstream cég 25 True Type betűkészletét tartalmazza, melyek Windows 3.1-hez használhatók.

A JP250-hez angol és magyar nyelvű felhasználói kézikönyvet is kapunk. A magyar változat kisebb terjedelmű, mert nem ismerteti a nyomtató által értelmezett ESC szekvenciákat.

(JOCO)

NÉVJEGY

AUTOMEX Kft.
1077 Bt, Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885 Fax.: 267-8546
ASTORIA Üzletház
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.:/Fax.: 2679-461

Multimédia CD ROM-ok

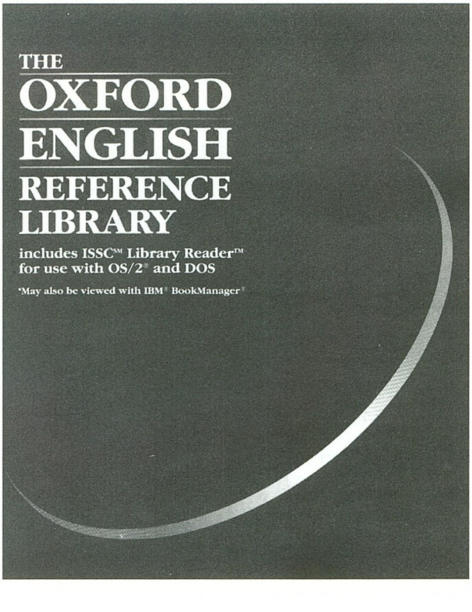
Barangolás az állatvilágban

Az egyre jobban előtérbe kerülő multimédiás alkalmazások egyetlen hátránya, hogy angol vagy német nyelven szólnak a felhasználóhoz, és jelen pillanatban elég kevés a magyar nyelven is elérhető anyag.
Ezen a helyzeten szeretne javítani az AUTOMEX Kft. Nem kevesebbre vállalkoztak, minthogy a nagy szoftvergyártó cégek mintájára (pl. Microsoft) megjelentetnek egy saját fejlesztésű multimédia CD-t. Nem is tudom, hogy miért kell erről múlt időben beszélni, hiszen a program már megjelent, a cég bármelyik üzletében beszerezhető.
A *Barangolás az állatvilágban* címet viselő program WINDOWS alatt fut. Bátran állíthatom, hogy felveszi a versenyt a hasonló jellegű, külföldi kiadású programokkal. A kezelése egyszerűen elsajátítható, a magyar nyelvű feliratok - és természetesen a kísérőhang is - pedig azoknak a felhasználóknak is egyszerűvé teszi a dolgát, akik nem értik az angol vagy német nyelvet.
A fiúk nem spóroltak a hellyel, a CD kapacitását rendesen kihasználták. A tárolt képanyag minőségére jellemző, hogy akár 800 × 600-as felbontással, 16.8 millió színnel is megjeleníthetjük a képeket.
A CD-n mintegy 250 állat több mint 300 színes képe, és többszáz gépelt oldalnyi méretű szöveges információ található, kb. másfél órányi hanganyag kíséretével.
A kereséskor láthatjuk, hogy fel vannak sorolva a fajok (emlősök, halak, hüllők stb.), és ezen belül abc sorrendben tudjuk kikeresni a megfelelő állatot. Ha egy állat képét kiválasztottuk, akkor további információkat kérhetünk róla, valamint néhol az adott állat jellegzetes hangját is meghallgathatjuk.
Az információk között megtalálható az állat latin neve, élőhelye, általános méretei, törzse és osztálya, valamint egy rövid leírás - hasonló jellegű, mint ami az állatkertben található az állatok ketrecén, csak egy kicsit bővebb.
A cég természetesen a jövőben is tervezi a hasonló jellegű multimédia CD-k megjelentetését. Remélem, hogy a színvonal csak emelkedni fog.

Oxford English Reference Library

Ezt a CD-t főként olyan felhasználóknak ajánlom, akik az angol nyelv magas szintű elsajátítására törekszenek, illetve a meglévő tudásukat szeretnék szintentartani.
A lemezen található anyag ebben nagyon jó segítséget adhat. A korrekt rendszerezésre jellemző, hogy négy "könyvespolc"-ról összesen 15 féle "könyv"-et vehetünk elő.
A "könyvek" között megtalálható az Oxford University Press több papíron is létező kiadványa - a teljes 26 kötetes angol nagyszótár A-tól Z-ig, értelmező szótárak, egy angol nyelvű biblia, Alice Csodaországban és William Shakespeare összes(!) műve - természetesen eredeti nyelvezeten.
Az a változat, amit kölcsönkaptunk tesztelésre, DOS, illetve IBM OS/2 rendszer alatt fut, valószínüleg létezik WINDOWS-os változat is.
Egyszó mint száz, ez a CD igazi csemege azoknak, akiket ez a téma érdekel.

SAKMAN



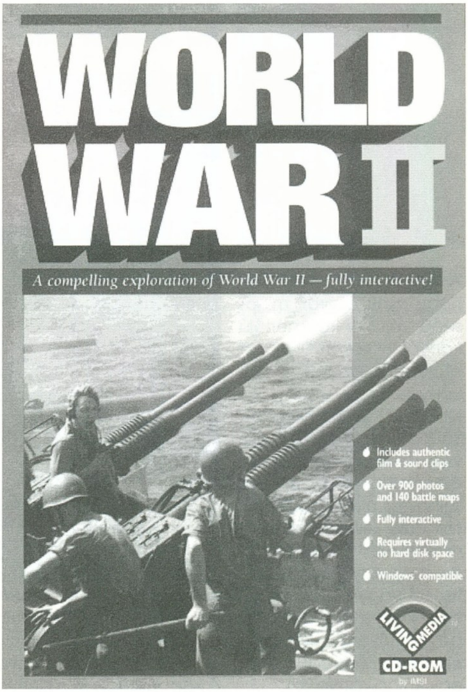
World War II

Bár a címe alapján a WWII egy kizárólagosan a II. Világháború eseményeit ismertető software-t sejtet, rövid vizsgálódást követően megdöbbenéssel fogjuk tapasztalni, hogy bizonyos szempontból ennél sokkal többről van szó.
Én a programozók helyében inkább a *WWII: Gyökerek és örökség* elnevezés mellett voksoltam volna, hiszen a program Woodrow Wilson 1918 január 8-i, a következő világégést elkerülendő, egy nemzetközösség kialakításának fontosságát hangoztató beszédétől, egészen 1947 március 12-ig, a Truman Doktrina bevezetéséig követi nyomon az eseményeket.
Ennek a koncepciónak a lényege a világháború és a szélső-jobboldali mozgalmak, mint annak közvetlen kiváltó oka elméletben keresendő, így nem fog meglepetést okozni, hogy a 2148 történelmi esemény jelentős része a Duce és fekete ingesei, valamint Adolf Hitler és az NSDAP viselt dolgaival foglalkozik.

Visszapergetvén az idő képzeletbeli órájának homokszemeit feltűnnek egy vézna, bajuszos káplárnak a képeit, akit a későbbiekben egyre gyakrabban szerepel egy ünnepelt ász társaságában, követhetjük a diadalmas Mussolini-t a Marcha su Roma-n, vagy akár csatlakozhatunk az 1923-as München-i puccs kísérlethez is.
Egy évtizeddel később ott lehetünk a jó öreg von Hindenburg kancellárt gyászoló tömegben, felcsatolhatjuk parafa sisakunkat az olasz fasiszták Abesszíniai hadjárata során, ámultan halgathatjuk az újonnan megválasztott kancellár szuggesztív szónoklatait, feketén csillogó bakancsainkkal bevonulhatunk a demilitarizált Rajna-vidékre és elégedetten bólogathatunk a Dachau-i KZ megnyitásán.

Tovább nem sorolom, hiszen még számos, az utókor által elítélendő cselekedet végrehajtásának lehetünk szem- és esetenként fültanúi, míg el nem jutunk a Blitzkrieg kezdetéig.

A háború kitörése következtében azonban nemcsak a lengyelek, hanem sajnos a mi problémáink is megsokszorozódnak, hiszen a drámaian megnövekvő események következtében egyre nagyobb figyelmet fogunk szentelni a térképnek. Ez pedig kemény csalódást fog jelenteni. Valójában nem is a részletességgel, vagy akár a hadmozdulatok pontos jelölésével vannak kifogásaim, hiszen ezek megdöbbentően részletesek, azonban ez már nem vonatkozik a vizuális megjelenítésre. Az ugyanis meglehetősen pocsékra sikeredett (ne feledjük, CD-ROM-ról van szó); az ikonok kellően gyermetegek és a legenyhébb nagyítás is 'Lego tengerré' változtatja kedvenc kontinensünk felszínét.
Ennek ismeretében talán megbocsátható, ha demoralizáltságunk következtében érdeklődésünk az időnként megjelenő digitalizált képekre és mégritkábban felbukkanó film bejátszásokra korlátozódik, ami ugye megint csak rövid időn belül kiismerhető, így elkezdünk kutatni a újabb izgalmasnak tűnő menük opciók után. Ez viszont csak elégedetlenségünk további elmélyülését fogja eredményezni, hiszen végre rá kell



döbbennünk a keserű valóságra; a kommentárokat megjelenítő ablakon valamint egy az eseményeket ABC ill. kronológiai sorrendbe feltüntető listán kívül a program semmi más extrát nem kínál.

A kellő következtetéseket levonva be kell látni, hogy bár a WWII káprázatos számú eseményt tartalmaz, ezek eltárolása minden kétséget kizáróan a többi opció terhére történt.
A digitalizált képek és filmbejátszások a mennyiségükhöz képes csak közepes minőségűeknek tekinthetők, az eseményekhez csatolt megjegyzések pedig olyannyira szűkszavúra sikeredtek, hogy oktatásra ill. információ szerzési célokra való alkalmazásuk gyakorlatilag minimális. A program nélkülöz mindennemű háttérzenét és meg sem kísérli újraéleszteni a XX. sz első felének hangulatát.
Elszomorítónak tartom, hogy az igénytelen kivitelezés következtében, nem érhette el a kívánt hatást a máskülönben ötletes 'War Stories' opció sem, mely 20 kiválasztható katonai esemény részletes bemutatására terveztek.

Sajnos ilyen szolgáltatások mellett nagyobb örömet jelent egy hagyományos enciklopédia forgatása, hiszen az kényelmesebb testhelyzetekben, számítógéptől függetlenül és kevesebb pénz elköltésével is végezhetjük.

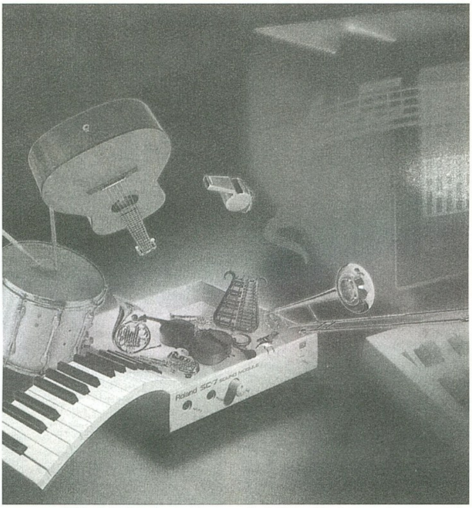
Sorell'

NÉVJEGY

PIXEL Graphics Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

Sound Canvas DB

Sound Canvas DB



A Roland megunta, hogy csak a profi minőségű és ár-kategóriájú kártyák között számít etalonnak az SCC-1 jelű kártyájuk.
Kihozták új kártyájukat, Sound Canvas DB néven, melyet az igényes átlagfelhasználó elvárásaihoz és pénztárcájához szabtak. Az olcsóbb ár amiatt lett lehetséges, mert ez egy Sound Blaster 16, vagy vele kompatibilis kártya Wave Blaster bővítőhelyére kapcsolható bővítő-modul, nem egy külön kártya.

Két verzió készült a kártyából:

A nagyobbik az nem csak az SCC-1 teljes hangkészletét tartalmazza, hanem összesen 354 hangot és az SCC-1 24-es polifóniájával szemben már 28 hangot tud egyszerre megszólaltatni.

A kisebbik változat annyiban tér el nagy testvérétől, hogy csak egy General Midi hangkészletet tartalmaz, az SCC1-n található 9 db dobkészletből 6 található meg rajta.

A kártyák hangja természetesen megegyezik a legendás SCC-1-esével.

Mivel bővítőmodul, valamivel zajosabb a külön kártya kivitelben kapható SCC-1-nél, de a tervezők nagyon jól dolgoztak és minimalizálták ezt a zavaró tényezőt. A hangja az eddig készült, Sound Blaster16-ra köthető wave-table szintetizátoros bővítések közül magasan a legjobb.

Kinek ajánlható ez a kártya?

Mindenkinek, akinek Sound Blaster16-osa van és az OPL3-as szinti gyengécske hangját megunva minőségi hangra vágyik. Ezt a kártyát használva bármely játék megy Sound Blaster digi + General Midi vagy Sound Canvas zene konfigurációban.

Egészen más érzés ekkor midi file-okat hallgatni, játszani vagy zenélgetni. Olyan szokatlanul valóságszerű lesz az egésznek a hangja, amihez a Sound Blaster16 tulajdonosok eddig nem volt közük. A zongora ezek után nem valami házi Casio-szintetizátor prüntyögésére fog hasonlítani, hanem valódi zongorára.

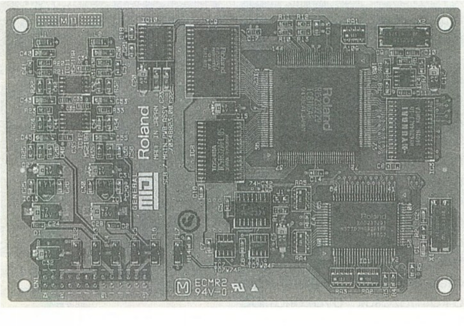
Egy wave-table szintetizátor hangját alapjában véve két dolog határozza meg: a szintetizátor maga és a hozzá tartozó digi minták minősége.

A szintetizátor profiságára a következő utalhat, hogy ugyanez a szinti található meg a kb. 100.000 forintos Roland JV35 szintetizátoron. A hangminták egytől egyig profi minőségűek, ahogy ezt már a Rolandtól megszokhattuk.

Összességében a házi felhasználók számára, és főleg a játékosoknak egy elérhető árú, és igen profi minőségű megoldás született arra, hogy Sound Blaster16 és vele kompatibilis hangkártyájukat a technika mai szintjére hozzák.

A kártyák kipróbálhatók és megvásárolhatók a Pixel Graphics Kft-nél.

Charlie



A KoBaK PC CD kínálatából ez alkalommal két multimédiás CD-t is szemügyre veszünk. Az egyik a Syracuse Language Systems cég CD-je, amelynek címe Games In English. A másik az Aris Entertainment WinTutor című programja.

Games In English

A program angol nyelvű és kezdő nyelvtanulóknak kiváló - főleg gyerekeknek -, mert a szavakat hangzás alapján tanulhatják meg úgy, ahogy az életben is tanuljuk a beszédet, egy-egy tárgyra rámutatva és megkérdezve: "Az mi?"
A program Windows alatt működik. Használatához szükségünk van CD-ROM meghajtóra és hangkártyára. Installálása egyszerű: a Windows File menü Run parancsával vagy a File Manager segítségével a CD-ROM meghajtóról (ami általában a D:) elindítjuk a SETUP programot és megvárjuk, amíg befejeződik. A telepítés során létrejön egy új group, LANGUAGE néven.
A "játék" indítása után egy olyan menüszerűségben találjuk magunkat, ami kis ábrákat tartalmaz. Azért nem mondom, hogy ikonokat, mert ezek nagyobbak az ikonoknál, és tényleg a játékok kicsinyített rajzai. A képernyő bal felső sarkában találjuk a kilépés piros színű nyomógombját. A játékokban általában a jobb felső sarokban van a szint kiválasztására (kék), a jobb alsóban pedig a játék (illetve kérdezés) indítására szolgáló (zöld) nyomógomb.
A képernyő legalsó sorában választhatjuk ki, hogy milyen típusú kérdéseket akarunk kapni. Három fajta létezik:
• Az első típusba azok a játékok tartoznak, amelyekben egy-egy tárgyat kell megmutatni.
• A másodikban hasonló a feladat, kiegészítve azzal (magasabb szinteken), hogy megadott sorrendben kell megmutatni ezeket a tárgyakat.
• A harmadik típusban már összetettebb játékok is vannak, amelyekben letakart kártyák közül kell kiválasztani, hogy hol van egy-egy tárgy (persze előtte meg lehet nézni), vagy pl. a BINGO játék.

A program az indulás után mindjárt azt várja, hogy egy játékot kiválasszunk, és ezt közli is velünk a hangkártyához kapcsolt hangszórón keresztül. Választani úgy lehet, hogy a kívánt játék ábrájának közepén levő kis nyomógombot megnyomjuk.

Az első csoport játékai:
• Színek: színes labdákat láthatunk és csak a színeket kérdezi.
• Színes tárgyak: többféle tárgyat láthatunk különböző színben.
• Alakok és méretek: különböző méretű mértani alakzatok (pl. kör, téglalap, háromszög, négyzet).
• Öltöztesd fel a kisfiút: egy kisfiúra kell feladni a ruháit (a nadrágját, ingét, cipőjét stb.).
• Öltöztesd fel a kislányt: az előzőhöz hasonló feladat, csak most egy kislányt kell felöltöztetni (szoknyát, blúzt stb.).
• Az arc: az arc részeit kell megmutatni (szem, száj, fül, haj stb.).
• Háziállatok: a legismertebbek, mint pl. kutya, macska, tyúk stb.
• Vadállatok: pl. madár, hal, méh stb.
• Mit csinálnak?: gyerekeket láthatunk, akik különböző dolgokat csinálnak, pl. az egyik játszik, a másik szalad stb. Ha helyesen válaszolunk a kérdésekre (a megfelelő gyerekre mutatunk), akkor Ő bekerül egy hajóba.

A második csoportban olyan játékok vannak, amelyeknek alapszintje az előzőhöz hasonló, magasabb szintjein azonban a megadott sorrendben kell megmutatni a képeket:
• Közlekedés: közlekedési eszközök (busz, hajó, autó stb.).
• A fürdőszobában: pl. törölköző, mosdó stb.
• Iskolában: tanszerek, ceruza, toll, füzet stb.
• Gyümölcsök: alma, körte, narancs stb.
• Zöldségek: sárgarépa, saláta, kukorica stb.
• Asztalterítékek: kés, villa, kanál stb.
• Ételek és italok: rizs, tojás, tej stb.
• Számok 1-től 6-ig
• Memóriapróba: az eddigi témák összekeverve, de a stílus marad.

A harmadik csoportban már bonyolultabb játékok is vannak:
• Mennyi: meg kell találni a kimondott számnak és tárgynak megfelelő ábrát.
• Simon azt mondta...: rá kell mutatni arra az ábrára, amely megfelel annak, amit Simon mondott. Ha nem Simon mondta, akkor arra az ábrára kell mutatni, amelyik nem csinál semmit.
• Koncentráció: megnézhetjük, hogy milyen ábrák vannak, aztán a gép letakarja, és nekünk kell megtalálni, hogy a kimondott tárgy hol van. 6 téma közül választhatunk 2 szinten.
• Otthon: a lakás előszobájából egy-egy ajtón bemehetünk, és az itt látható tárgyakat kell megmutatnunk.
• Az egér és a sajt: az egérnek eltűnik a sajtja és segíteni kell neki megkeresni a lakásban.
• Kirakós játék: egy-egy kép részleteit kell megtalálni.
• Számok 1-24: meg kell mutatni azt a számot, amit a gép mond.
• Mennyi az idő: egész órák, illetve percek. 3 szinten.
• Bingó: Az eddigi szavak alkalmazása. Meg kell mutatni az elhangzott szót, és ha összejön egy sor, akkor BINGÓ! A második szinten tévesztés után már nem lehet javítani.
Egy-egy játékban rámutatva az ábrákra a gép megmondja, hogy mi is az, de ez természetesen csak addig lehetséges, amíg nem indítottuk el a kérdezést a jobb alsó sarokban levő nyomógombbal. Ha egy játéknak vége (tehát ha megválaszoltuk az összes kérdést), újrakezdhetjük az egészet. Újrakezdésnél ugyanazokat a kérdéseket teszi fel a program, de más sorrendben.

WinTutor 3.1

Ez a program kiválóan használható arra, hogy a Windows angol nyelvű verziójának kezelését megtanuljuk. Amire ehhez szükségünk van, az a CD-ROM és hangkártya mellett némi angol nyelvtudás (aminek megszerzéséhez az előbb ismertetett program csak a kezdőlökést adhatja), valamint elengedhetetlen az egér.
A program installálása az előzőhöz hasonlóan a CD-ROM lemezen található SETUP program indításával indul. Ennek során csak azt kell megmondanunk, hogy a merevlemezünkön hová kerüljön a WinTutor, ami után nagyon hamar befejeződik a telepítés. A telepítő létrehoz egy új csoportot WinTutor néven, amelybe két ikon kerül: az egyik maga az oktatóprogramé (Learning Windows 3.1), a másik pedig az utolsó utáni információkat tartalmazó file (Readme).

Az oktatóprogram indítása a Learning Windows ikon kiválasztásával történik. A bejelentkező képernyő egy 10-pontos menü, amelyek címei a lehetséges témákat fedik:
1. Bevezetés, amelyben lehetőségünk van olyan alapvető dolgokat is megtanulni, mint pl. az egér kezelése. Sőt, azt is megtudhatjuk, hogyan kell használni magát az oktatóprogramot.
2. Ablakok (windows) kezelése, amelyben megismerkedhetünk az ablakok típusaival, megtanulhatjuk hogyan kell ezek méretét változtatni, hogyan kell áthelyezni, maximalizálni, minimalizálni és eredeti méretet visszaállítani, valamint azt, hogyan lehet egy ikont áthelyezni.
3. Programok futtatása
4. A Program Manager csoportjainak kezelése, amelyben megtanuljuk, hogyan hozhatunk létre, hogyan törölhetünk egy csoportot vagy ikont, hogyan változtathatjuk meg egy-egy ikon vagy csoport nevét, megjelenését stb.
5. A Program Manager Opciók menüje
6. Hogyan lehet segítséget kérni a Windowson belül, amelyben a Windows Help rendszerét is megismerhetjük. Ez a lecke igen fontos, mert ennek segítségével megtanulhatjuk, hogyan kaphatunk segítséget bármilyen Windows alkalmazásban, amelyikben egyáltalán lehetséges.
7. Diskek, file-ok és katalógusok, amelyben a file-, és katalógus-rendszerről kaphatunk áttekintést. A lecke anyagának ismerete elengedhetetlen a következő téma megértéséhez.
8. A File Manager kezelése, amelyben megtanuljuk, hogyan másolhatunk, mozgathatunk át vagy törölhetünk fileokat, hogyan találhatunk meg egy-egy file-t a rendszerben, hogyan indíthatunk programokat stb.
9. Hogyan szabhatjuk a magunk tetszésére a Windowst, amelyben megtudhatjuk, hogyan állíthatjuk be a nekünk tetsző színeket, a kedvenc figyelmeztető szignálunkat stb.
10. Nyomtatás

Egy-egy leckét vagy a címszóra klikkelve, vagy a kurzorvezérlő nyilakkal a címre pozícionálva és az ENTER billentyűt leütve indíthatunk. Minden leckében van oktató rész, van lehetőség gyakorlásra (amelynek során az IGAZI Windowsban gyakorolunk) és a lecke végén egy pár kérdéssel ellenőrizhetjük frissen szerzett tudásunkat.
A programban minden leckéhez tartozik egy témaindex (a lecke futása közben), amelyből szükségleteink szerint választhatunk ki egyet-egyet, és van egy általános index, ami az összes témát tartalmazza. Egy-egy témát kiválasztva a rendes leckékből megszokott stílusban láthatjuk a magyarázatot.

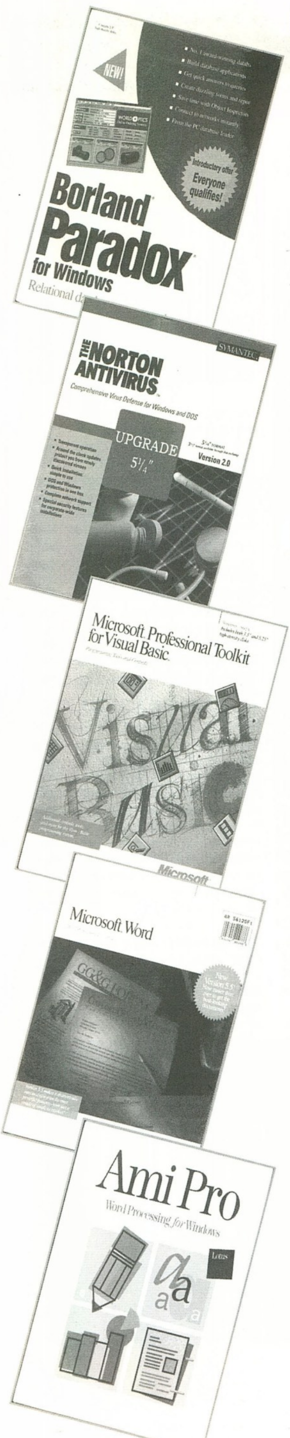
Egyszóval, ha valaki úgy érzi, nehéz neki a számítógépkezelés, próbálja ki ezt a kurzust, és attól kezdve szinte gyerekjáték az egész.

NÉVJEGY

KOBAK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

PC CD-ROM-ok

Kedvezményes akció!



BORLAND termékek:	
dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. - 5.25"	11.040,-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-
Egyéb termékek:	
Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-
LOTUS termékek:	
Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-
MICROSOFT termékek:	
Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5"	3520,-
Golf - 3.5"/CD	5.720,-
Complete Baseball 1994 - CD	7.000,-
Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD	7.000,-
Multimedia Stravinsky - CD	7.000,-
Multimedia Mozart - CD	7.000,-
Multimedia Schubert - CD	7.000,-
Musical Instruments - CD	7.000,-
Cinemania - CD	7.000,-
Bookshelf 4.0 - CD	8.690,-
Encarta 1.0 - CD	12.100,-
Soundbits Hanna-Barbera - 3.5"	3.520,-
Soundbits MGM Movies - 3.5"	3.520,-
Soundbits Musical Istruments - 3.5"	3.520,-
Arcade 1.0 - 3.5"	3.520,-
Dinosaurs - CD	7.000,-
Art Gallery - CD	7.000,-
Ancient Lands - CD	7.000,-
Dangerous Creatures - CD	7.000,-
Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű	16.170,-
Sound System 2.0 - 3.5"	7.000,-
Creative Writer - 3.5"	5.720,-
Fine Artist - 3.5"	5.720,-
Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-
SYMANTEC termékek:	
Norton Utilities 6.01	3.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

Figyelem, figyelem!

Mostanában rengeteg olyan előfizetési csekket kapunk tőletek, hogy a feladó helyére is a mi címünket írjátok. Kérünk mindenkit, hogy aki előfizetett lapjainkra és nem kapta meg a megrendelt újságokat, az következőket mellékelve küldje el a címünkre a feladást igazoló feladószelvény másolatát:

- feladó neve, címe
- a feladás helye
- a feladás időpontja
- melyik újságra és melyik számtól kezdődően kértétek az előfizetést

Kérjük, hogy jobban figyeljetek oda az előfizetéseknél a csekk pontosabb kitöltésére, így időt és idegeskedést spóroltok meg magatoknak és nekünk!

GURU Team

Nessie

Magyarország egyik legolcsóbb CD-ROM és CD lemez választéka.

Szolgáltatásaink: CD-ROM lemezek felírása, szaktanácsadás és iskolák részére lemezbemutatók tartása.

Ízelítő árainkból:

1.	MacMillan Children Dictionary	3840
2.	Dinosaurus Multimedia Encyclopedia	3600
3.	Compton's Interactive Enc. 1994	6480
4.	MS Bookshelf 93	6960
5.	MS Dinosaurus MPC	6960
6.	MS Encarta Encyclopedia' 94	11760
7.	King's Quest IV	2880
8.	Space Quest IV	3120
9.	Spirit of Excalibur	3120
10.	Best of Microprose	3840
11.	Carmen San Diego Deluxe	4080
12.	Dagger of Amon Ra(Laura Bow II)	4560
13.	EcoQuest I	4320
14.	Inca	4560
15.	Maniac Manison	4560
16.	Legend of Kyrandia Book One	5040
17.	Mixed Up Mother Goose	2880
18.	Just Grandma and me	4080
19.	Playing with Languages English, Fr., S., D., E.,	4080
20.	Kid's Zoo	4560

Kérje részletes árlistánkat!

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.

NESSIE KFT.
1145. Budapest Amerikai u. 33.
TEL.: 163-65-24, TEL/FAX: 252-39-41

PC CD

CLUB KoBaK

STRIKE COMMANDER	8.970	MAD DOG McREE	4.340
COMANCHE	8.880	MEGARACE	4.320
THEME PARK	8.780	TFX	3.920
OVERLORD	8.340	MEGAFORT.,BOOT,ACES	3.710
MYST	7.860	PROTOSTAR	3.710
REUNION	7.860	F15	2.270
SYNDICATE	7.740	F1GP	2.270
BATTLEI ISLE 2	7.430	GS2000	2.270
OUTPOST	7.430	HARPOON	1.950
RAVENLOFT	7.390	HIGH COMMAND	1.950
MICROCOSM	6.830	JACK NICKL. GOLF	1.950
SUBWAR 2050	6.720	PATRIOT	1.950
MAD DOG 2	5.970	RAILROAD TYCOON	1.950
PINBALL DREAMS DELUXE	5.850	SILENT SERVICE	1.950
LITIL DIVIL	5.300	SPACE SHUTTLE	1.950
ZOOL 2	5.300	THE ANIMALS	1.950
CRITICAL PATH	4.610	WALLS OF ROME	1.950
IRON HELIX	4.390	WORLD OF LEGEND	1.950
DUNE	4.340		

A közölt árak bruttó árak.

Jön! CYBER WAR 4 CD lemez.

Tagoknak 10% kedvezmény. Tagsági 250 Ft/hó.
Postán 5% kedvezmény!
1024 Budapest, Margit krt. 29/B. • Tel./Fax: 13-62-483
Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó: ____________

A megrendelőlapról fénymásolatot elfogadunk!

Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlapot!

486 DX2-66 MHz, 256 kB cache
8 MB RAM
Hurrican IDE, SVGA
1.44 MB FDD
420 MB HDD
14" AXION COLOR SVGA monitor
Panasonic CD-ROM meghajtó
Sound Blaster 16 hangkártya

A konfiguráció ára most: 1.000,- forint

ILYEN MÉG NEM VOLT!

EDDIG IS ÉRDEMES VOLT AZ ACOMP-NÁL VÁSÁROLNI, DE MOST MÁR NEM IS MEHET MÁSHOVA, PERSZE CSAK HA NEM AKAR EGY OLYAN ALKALMAT ELSZALASZTANI, AMIKOR 1.000,- FORINT BEFIZETÉSÉVEL 150.000,- FORINT ÉRTÉKŰ PC BOLDOG TULAJDONOSA LEHET!

NE HAGYJA KI!

SOHA NEM LÁTOTT AKCIÓ INDUL OKTÓBER 3 -TÓL AZ ACOMP KFT-NÉL.
KÉRJE TÁJÉKOZTATÓNKAT ÜZLETÜNKBEN!

1134 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ ÚT 74/A
1122 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ U. 2.

Megrendelőlap

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ 1992/1	☐ 1993/3	☐ 1994/1	☐ 1993/9-10
☐ 1992/2	☐ 1993/4	☐ 1994/2	☐ PC GURU 93/1
☐ 1992/3	☐ 1993/5	☐ 1994/3	☐ PC GURU 93/2
☐ 1992/4	☐ 1993/6	☐ 1994/4	☐ PC GURU 94/1
☐ 1992/5	☐ 1993/7	☐ 1994/5	☐ PC GURU 94/2
☐ 1993/1	☐ 1993/8	☐ 1994/6	☐ PC GURU 94/3
☐ 1993/2	☐ 1993/11	☐ 1994/7	☐ PC GURU 94/4
	☐ 1993/12	☐ Joypad 94/1	☐ GURU 94/8

....db * 165 Ft = ... Ft

....db * 179 Ft = ... Ft

....db * 198 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1089 Ft)

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1089 Ft)

☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2028 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1014 Ft)

GU.FL 94/9

INGYEN SZÁMÍTÓGÉPET ?!

Sajnos mi sem adhatunk Önnek, de:
Térjen be hozzánk!
Bp, Páva utca 26, vagy Székesfehérvár, Basa utca 1. szám alatti üzletünk valamelyikében biztosan megtalálja az Ön igényének megfelelő árfekvésű és kiépítésű asztali, vagy hordozható PC-t.
Ha pedig már van számítógépe:
Most akciós áron vásárolhat kiváló minőségű **24 tűs Bull Compuprint** nyomtatót **21.000,-Ft + ÁFA-ért!**
Keressen fel minket vagy telefonáljon!
Azonnal megküldjük faxon részletes árlistánkat, és tájékoztatjuk Önt további kedvezményeinkről is!
Diákoknak 3% külön kedvezményt adunk árainkból!

UNICOMP
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

Bp, Páva u. 26. Tel./Fax.: (06-1) 2174-170
8000 Székesfehérvár, Basa u. 1.
Tel./Fax.: (06-22) 340-075

MAUNA KEA

I S L A N D O F H A W A I I

MICROSOFT GOLF COURSE: MAUNA KEA

Nagyon jó golfprogram (pedig én nem is szeretem a golfprogramokat), kellemes SVGA grafikával, cool digi hangokkal. A működtetéséhez egy már futó Microsoft Golf szükséges. Mindenkinek szívesen ajánlom.

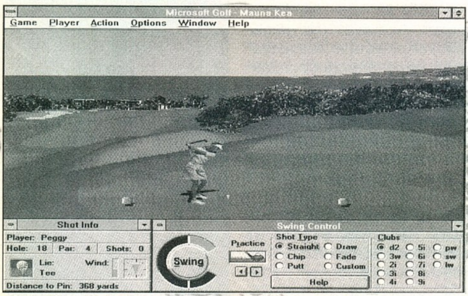
Hardware igény:
286, 2 MB RAM, VGA, MOUSE, MS-DOS 3.1, WIN 3.0

83 %

MICROSOFT PC DISK

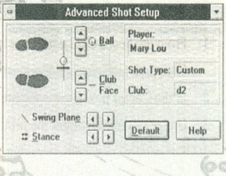
Microsoft Golf

A PC-GURU legutolsó számában olvashattatok a Microsoft Golfról. Elég kellemes kis golf program Windows alá. A Microsoft az utóbbi időben igencsak mélyen bevetette magát a programok örvényébe (nem mintha eddig nem lett volna benne). Mostanság arra is fordít gondot, hogy a Windows tulajdonosok ne csak felhasználói programokkal, hanem szórakoztató játék, oktató és hasznos ismeretterjesztő programokkal is el legyenek látva (pl. Complete Baseball (baseball enciklopédia, szakkönyv...), Cinemania '94 (az 1994-es filmek enciklopédiája)....).



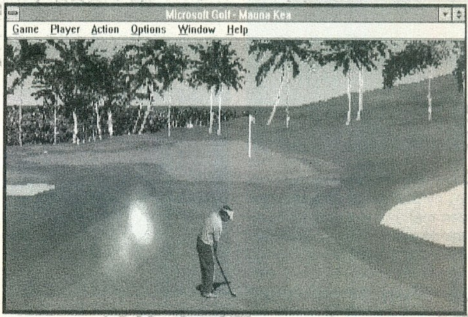
Szóval a számítógép adta lehetőségeket teljesen ki akarják használni mindenféle területen (Amerikában ez biztosan sikeres, hiszen minden olyan dolgot szeretnek ami a számítógépen olyan lehetőségeket nyújt nekik, amit eddig mondjuk hosszú fáradozás után tehettek meg (például ha valamit meg akartak tudni valamiről, elmentek a könyvesboltba és megvették az adott könyvet vagy hosszú időn keresztül gyűjtögettek egy bizonyos újságot- ezzel sok helyet pazarolva. Manapság ez már nem szükséges. Akár minden fontos információt tárolhatunk (ráadásul kis helyen) egy PC-vel a "markunkban".

No, a rövid kitérő után vissza a golfhoz. Az is meg volt említve, hogy a Microsoft Golfot úgy készítették el, hogy a Links pályáit is használni tudjuk hozzá. Ez egy okos dolog volt, hiszen eddig a legjobb PC-s golf a Links volt, és biztosra veszem, hogy minden PC-s golf rajongónak megvan a temérdek pályájával együtt.



Ha valakinek teszem azt mégsem lenne meg, az eddig kénytelen volt a gyári egy pályával beérni egészen mostanáig. Mondom "mostanáig", mert a Microsoft elkezdi kiadni a pályákat a sokat dicsért golf programjához.

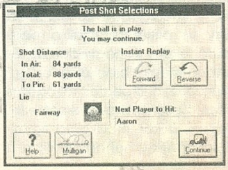
Az első ilyen pálya a Mauna Kea. Ez a pálya (létező) Hawaii szigetén található. Az érdekessége az, hogy egy működő vulkán lávafolyamába lett építve (persze nem akkor, amikor a vulkán éppen kitört és a forró láva lezúdult az oldalán (ez kissé morbid építkezés lett volna)). Ez 1964-ben történ Robert Trent Jones ötletei alapján. A Csendes-óceán mellett, örökké virágzó virágok társaságában fekvő Mauna Kea felejthetetlen élményt nyújt mindenki számára, aki eljut oda (mondjuk a programot nem igen lehet összehasonlítani a valósággal



(ez nem azt jelenti, hogy rossz (nagyon is jó), csak ha választanom kéne az igazi Mauna Kea és a program között, akkor lehet hogy nem a programot választanám... lehet?)).

A Golf Digest (amerikai golf szaklap) Mauna Keát a világ száz legjobb golfpályája között tartja számon, a Golf (szintén amerikai golf szaklap) pedig a világ tizenkét legjobb golfpályája között. Nos, ez jelent valamit. A játék szintén elég jó (mint maga az alap), más pályák, háttér... Szerintem cool.

The "Balkiller" Mr.T.



MICROSOFT ARCADE

Az Arcade játék összeállítás régi, de mindig időszerű játékokat tartalmaz, melyeket mindig elő lehet venni újra anélkül, hogy megunnánk őket.

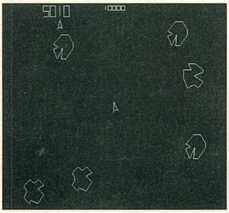
Hardware igény:
DOS 3.2, WINDOWS 3.1, 386SX/20, 2 MB RAM, VGA

80%

MICROSOFT
PC DISK

Microsoft Arcade

A velem egykorúak (húszonsok) talán még emlékeznek azokra a játékokra, amelyek a '80-as évek elején jelentek meg. Először a Coin-Op gépeken, majd az akkori otthoni szá-

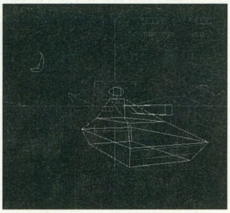


mítógépeken (ZX Spectrum, C-64) nyüstölhettük ezeket a mai szemmel már kicsit nevetségesnek és primitívnek tűnő játékokat.

Lehet hogy furcsán hangzik egy CD-ROM-hoz és MByte-okban mért memóriához szokott tizenéves srácnak a dolog, de jónéhány korombéli ezeket a játékokat értékelte igazán, és a mai napig is fenntartja véleményét evvel kapcsolatban. Ezekkel a stuffokkal éjszakákba nyúló game-partikat rendeztünk, s ha túlmelegedett és elszállt a Sinclair, akkor beraktuk a mélyhűtőbe egy jó negyedórára, és utána megint bírta jópár óráig. Persze a jó ötperces töltögetés feszült csendjét sem lehet elfelejteni, mikor imádkozva figyeltük a gépet, nehogy leálljon a töltés valami "R Tape loading error"-ral.

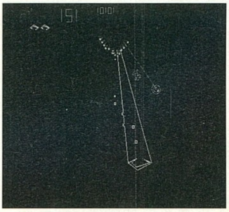
A Microsoft jóvoltából most lehetőségünk adódott egy kis nosztalgiázásra, persze modern formában. Az ARCADE programcsomag Windows alatt fut, és öt régesrégi őslelet konverzióját tartalmazza. Persze én tudom azt is, hogy ezek az eredeti játéktermi gépeken futó programok majdnem 100 %-os eredeti átiratai.

A következő programokat találhatjuk meg a csomagban.

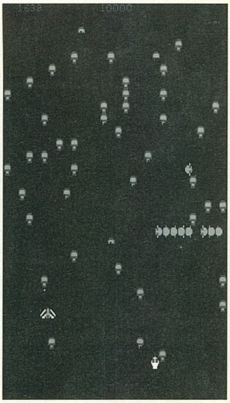


Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command, Tempest. Ezek közül a legrégebbiek az Asteroids, ami a "TV Foci" után talán a legelső számítógépes-konzolos játék volt, és az ATARI zöld-fekete monochrom képernyőjű játéktermi játékának átirata a Battlezone. A Centipede-et csak Spectrumról ismerem, viszont a Missile Command-dal annak idején játszhattunk játékteremben is. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az Atari ősmasinájának a vezérlése már akkor is egy mostanában egyre jobban előtérbe kerülő adatbeviteli módszert használt. Ugyanis a gép kezelőpultján egy tekintélyes méretű Trackball (hanyatt-egér) volt elhelyezve. A Spectrum-os verzió Armageddon néven futott. A Tempest már nem olyan régi lelet - a többihez viszonyítva -, és most újra virágkorát éli, hiszen a 94/2-es JOYPAD-ban láthattuk az Atari Jaguar konverziók között.

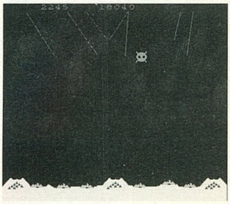
Most az egyszer nem volt túlságosan hátrányos a Windows alatti működés, hiszen az akkori játéktermi vagy otthoni "masinák" csúcssebességét egy 486-os PC többszörösen felülmúlja (még a rendszerprogram párhuzamos futásával együtt is). Az egyetlen probléma az volt, hogy egyik programot sem tudtam teljes képernyőméretűre kivarázsolni. Így egy kicsit zavaró volt a világosszürke keret, de a játékok igazi élvezetét csak kis mértékben vetette vissza. Jó ötletnek tartom az ilyen kategóriájú és korú prog-



ramok PC-s vagy Amigás konverzióját, csak egyetlen kitéte-



lem van ezzel kapcsolatban. Az ár ne legyen túl magas!



Befejezésként csak annyit mondanék, hogy szerintem nemigazán akad olyan számítógépes, aki ne ismerné ezeket a programokat. Éppen ezért nem is írok róluk semmit. Beszéljenek a képek.

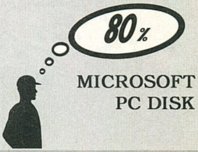
SAKMAN

Microsoft Entertainment Pack

MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK

Windows-os szórakoztató programok egyvelege a kiadvány, olyan játékokat tartalmaz, melyek elé mindig szívesen leülünk játszani pár percre.

Hardware igény:
286, 1 MB RAM, EGA, DOS 3.1, WINDOWS 3.0

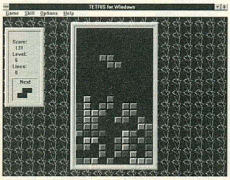


A mindennapi munka közben bárkivel előfordulhat, hogy elfárad vagy támad véletlenül egy kis fölösleges szabadideje. Ilyenkor lehet egy kicsit pihenni, kávézni, beszélgetni vagy játszani a számítógéppel. Ha az ember Windows alatt dolgozik, akkor egy kis játékra azonnal lehetősége van, hiszen az tartalmaz két játékot (Solitaire és MineSweeper). Ha ez a kettő kevésnek bizonyulna, netán unnánk már őket, vagy csak valami új szórakoztató programra vágyunk, de nem akarunk holmi gigabájtos multimédiás programmal unatkozni, csak szórakozni szeretnénk, akkor jó választás a *Microsoft Entertainment Pack for Windows.*

A programcsomagban hét játék és egy képernyővédő program található. Installálásuk egyszerű, a Windows alól kényelmesen elvégezhető. Különösebb hardver és szoftverigényt egyik program sem kíván. A winchesteren installálás után mindössze 700 kbyte helyet foglalnak el, ami manapság szinte megdöbbentően kevésnek hat. Már ez is valami, de most nézzük, hogy mik is azok a programok amik a csomagban találhatók.

Tetris

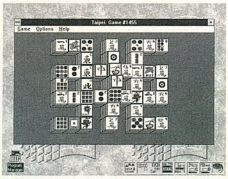
Nem véletlenül említem első helyen ezt a programot, hiszen mindig is nagy kedvencem



volt, már az ősidőktől fogva ismerjük egymást. Ez a változat is jó, bár nem tartalmaz semmi extrát, amikre azonban amúgy sincs semmi szükség. Lehetőség van a nehézségi szint kiválasztására, megadható, hogy mennyi sor legyen előre teleszemetelve a verem alján, valamint két játékos üzemmódban is játszható. Ha ketten játsszuk, akkor lehet egymást bosszantani is, mégpedig úgy, hogy ha két vagy több sort rak ki az egyik játékos, akkor az a másik oldalon alulról benyomul a verembe mint szemét. Kell ennél több egy Tetristől?

Taipei

Ha azt mondom, hogy Mah-Jongg, akkor már gondolom mindenki tudja, hogy miről van szó. Aki még nem ismeri, annak csak annyit mondanék róla, hogy mindössze az a feladat, hogy 72 pár, azaz 144 kis mintás kövecskét kell leszednünk a



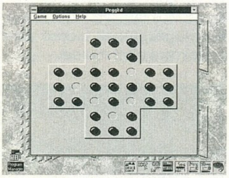
tábláról úgy, hogy mindegyiket csak a párjával lehet leszedni. A kövecsék egy térbeli alakzatban vannak lerakva (amiből többfélét is lehet választani). Túl egyszerűen hangzik? Próbáld ki, csak vigyázz, mert könnyen a játék rabjává válhatsz.

TicTacTics

Ez egy amőba játék. Játszható a legegyszerűbb 3×3-as táblán, de inkább a térbeli változata javasolt. Nem kezdő üzemmódban néha egész jól játszik, pláne ha nem tudjuk áttekinteni a térbeli rácsot...

Pegged

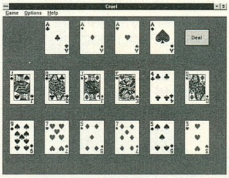
Ez egy nagyon jó logikai játék a tizenkilencedik századból. Itt az a cél, hogy a táblán levő köveket kell leszedni. Egy követ úgy



lehet levenni, hogy a mellette levő kővel át kell ugrani vízszintes vagy függőleges irányban. Persze egyszerre csak egy követ lehet átugrani.

Cruel

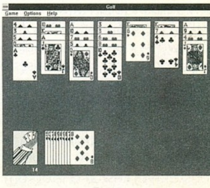
Egy újabb szoliter típusú kártyajáték. Nem érdemes rá különösebben sok szót pazarolni, mert rettentő egyszerű játék. Arra



azonban nagyon megfelelő, hogy hosszú órákig pakolgassuk a kártyákat és közben mindenfélén gondolkodjunk.

Golf

Egy kártyajáték nem elég úgy



látszik, mert itt van mindjárt még egy. Ez sem egy túl nagy bonyolultságú dolog, vegyük úgy, hogy leírtam itt is, amit az előbb a Cruel-nél.

Minesweeper

Ez egy az egyben ugyanaz, mint ami a Windows-hoz is jár. Mondjuk nem is értem igazán, hogy akkor itt mit keres...

IdleWild

Ez egy kis képernyővédő program. Nem tud sokféle csodát, nincsenek benne lélegzetelállító animációk, de a célnak megfelel. Ha már unjuk a Windows alap képernyővédőit, legalább van mire lecserélni. A tűzijáték egész jó.

Evvel végére is értünk a programok bemutatásának. Aki szereti a logikai játékokat, az "egyszerű" kikapcsolódást, annak csak ajánlani tudom ezt a programcsomagot. Szerintem (bár ez szubjektív vélemény) már a Tetris-ért és a Taipei-ért is érdemes beszerezni.

DrótMalac

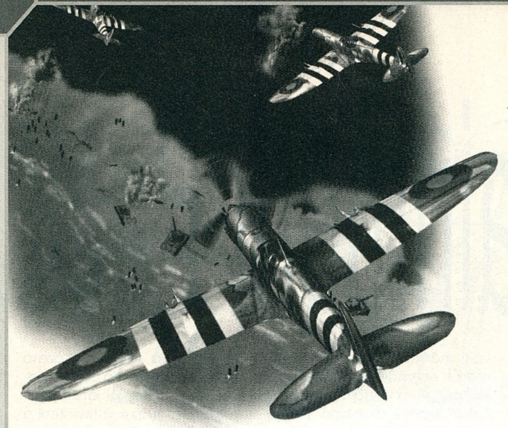
WORLD WAR II

Egy igencsak csalódás jellegű programról van szó, mely elég sok mindent ígér a használójának, azonban sajnos nagyon gyenge színvonalon teljesíti ezeket.

Hardware igény:
DOS 5.0, Windows 3.1,
386/16, 2 MB RAM, SVGA

55%

DOMARK
PC DISK

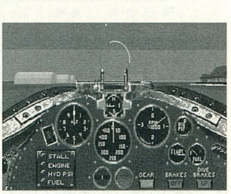


Nemrégiben jelent meg a Domark kiadásában a D-Day-t és a Midway-i harcokat szimuláló programcsomag. Nem kísérte nagy üdvrivalgás az érkezést, mivel hatalmas betűkkel szerepel a dobozon a Flight Sim Toolkit felirat. Mint tudjuk ez azt jelenti, hogy a Flight Simulator rendszerével készült a program. Nem is nagyon vállalkozott senki rá, hogy meséljen nektek egy keveset az új alkotásról, így (megmondom őszintén, inkább kíváncsiságból) magamhoz ragadtam a dobozt, és leültem a PC elé.

Nos, a játék elején még nem sok probléma akadt a programmal, igen kellemes volt az első benyomás az SVGA felbontás miatt. A játék elején egyébként választási lehetőség elé kerülünk. Több fajta módban játszhatunk a game-mel:
- **Arcade** - kifejezetten kezdőknek ajánlott mód, ahol is nem kell törődnünk az apró-cseprő dolgokkal, de azért megtapasztalhatjuk a játék kínálta lehetőségeket.

- **Training** - a tipikus tanuló mód, gondolom nem kell igazán kifejtenem.

- **Combat** - ez már egy teljesen realisztikus repülési mód, bár az ellenséges gépek tudása jóval a szokásos alatt marad.



- **Veteran** - a legkeményebb mód, ahol minden a lehető legjobban próbálja meg utánozni a valóságos feltételeket. Itt már a sérülések és az ellenséges pilóták tudása is reális.

Ezután már csak némi egyéb beállítási lehetőségek következnek. Attól függően, hogy melyik harci eseményt választottuk, ezután a missziók és a repülhető géptípusok közül kell eldöntenünk, hogy melyiket kívánjuk használni, illetve melyik küldetést óhajtjuk választani. Az impozáns felsorolások és választási lehetőségek azonban csak első látásra tűnnek soknak, belépve a tényleges játékba nem érezzük a különbséget. Tehát ott tartottunk, hogy állunk a kifutópályán. Első nehézségeim bevallom töredelmesen itt kezdődtek, ugyanis automatikusan nyúltam a kézikönyv után, hogy a különböző billentyűk rejtélyes funkcióját megtudjam. Nos nem sikerült, mert sajnos még a legkevesebb utalást sem találtam rá. Nem baj, gondoltam majd saját kútfőből. Nemsokára már a levegőbe is emelkedtem, bár ne tettem volna. A játék irányítása egyszerűen katasztrofális, ugyanis sem egérrel, sem billentyűvel nem sikerült igazából abba az irányba terelgetnem a gépet, amerre kellett volna mennem. Lehet persze, hogy bennem van a hiba (bár valamikor régen Amigán azért elkoptattam egy pár missziót a különböző szimulátorokban), de én úgy éreztem, hogy nem igazán korrekt az irányítási rendszer. Félretéve ezeket a problémákat (igen szépen nézhetett ki az aszfalt néha), szóljunk most néhány szót a grafikáról és a harcról.

Abban a korban, mikor a program megjelent, létezett egy pár szimulátornak nevezett dolog, mely olyanokat tudott mint árnyékolás, netalántán texture-mapping. Nos, itt semmi ilyesmiről nincs szó, mezei (néhol igen ronda) fillezett vektorgrafikát tud nyújtani nekünk a program. Nem vonom kétségbe, hogy kell ilyen programot is készíteni, de azért nem kéne egy bizonyos szint alá süllyedni. Ebből mindjárt sejtheti mindenki, hogy nem zártam a szívembe a programot, sőt megmondom őszintén, nem is ajánlom igazán senkinek sem, csak olyanok vegyék a kezükbe, kik nem félnek tőle, hogy egy életre kiábrándulnak a játékokból.

Bear™

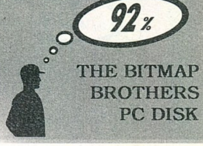
WORLD WAR II

The Chaos Engine

THE CHAOS ENGINE

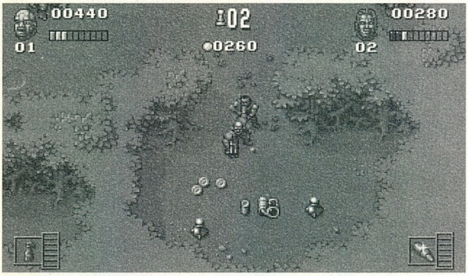
Végre egy nagyon jól sikerült arcade game PC-re. A kiváló játszhatóság és grafika élvezetes irtást kínál minden PC-fun-nak.

Hardware igény:
386/40 MHz, 1MB RAM,VGA, DOS 5.0



THE BITMAP BROTHERS PC DISK

Van egy tuti tippem arra, hogy az elkövetkező néhány héten a PC-s akciójáték toplistákra egy új program fog felkerülni. Igen, a Chaos Engine-re gondolok. Ez a program szerintem (is) az eddig megjelent lövöldözős játékok egyik legjobb darabja.

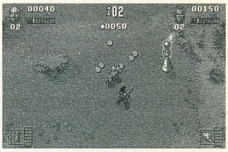


Amikor Amigán megjelent, iszonyatos nagy sikert aratott, azon kevés játékok közé tartozott, amit nem túl hosszú időn belül pénzt és fáradtságot, na meg lőszert nem kímélve végigjátszottam. Ezzel egyébként nem voltam egyedül, a játékra maximálisan jellemző, hogy megdöbbentő módon tudja az embert játékra késztetni (például még Drótmalacné is végigjátszotta, pedig ő aztán nem egy kimondottan lövöldözős típus).
És most tessék, itt van PC-n is, méghozzá nem is akármilyen minőségben. Ez mondjuk nem meglepő, hiszen Bitmap Brothers játékról van szó, akik ugye már letettek néhány finom falatot az asztalra, és csak ismételni tudom magam néhány soron belül sokadszor, amikor leírom, hogy ez a játék tök szuper. Szerencsére ez a program nem követi a manapság divatos irányzatot, miszerint sok animáció meg zene, meg sallang (vagyis sok-sok fölösleges megabyte), meg mindenféle szuper kütyü a számítógépbe (vagyis sok-sok fölöslegesen kidobott pénz).
Nem, ez a program megelégszik egy 386DX40-es géppel, 1 mega memóriával, valamilyen VGA-val (a TSENG kártyákat külön támogatja), és akár a játék floppyról is játszható. Mivel egy újszülöttnek minden vicc, akarom mondani minden program új, ezért ejtenék néhány szót a játékról is.

A sztori nem túl bonyolult, hogy úgy mondjam akár még primitívnek is mondható, de egy ilyen játéknál nem is ez a lényeg. A történet arról szól, hogy valaki valamikor megalkotott egy gépet, ami aztán a készítői ellen fordult, majd elárasztotta a földet egy nagy káosz felhővel, amivel az embereket és az állatokat mindenféle gusztustalan ocsmány dologgá alakította. Szerencsére nem mindenkit, így azt a hat zsoldost sem, akik közül kettőt felbérelhetünk, akik hajlandóak arra, hogy a Baron Fortresqe-be behatoljanak (merthogy ott van minden baj forrása) és közöljék a géppel, hogy most már aztán elég. A játékba itt kapcsolódunk be. Lehetőség van egy vagy két

játékos üzemmódot is választani, nyilván ketten játszani sokkal élvezetesebb, bár van egy kis hiba: egymást nem lehet kiirtani, de sebaj, ettől a játék még élvezhető marad... Mind a hat karakter más-más tulajdonságokkal rendelkezik, de ezeket most nem írom le, egyrészt azért mert a doksiban benne van, másrészt azért mert Bear már igen jól megtette ezt a 93/5-ös GURU-ban.
A végcél eléréséhez négy világ négy-négy pályáján keresztül kell átverekednünk magunkat. A játék folyamán lehetőségünk nyílik karakterünk tápolására is, amire jó lesz odafigyelni, mert a későbbi pályák során nem mindegy, hogy egy kezdő kis tapsi-hapsi, vagy egy terminátor nyomul keresztül a rossz bácsikon. Előbbinek lehet, hogy nem sikerül. A tápoláshoz szükséges anyagi javakat a legyilkolt szörnyektől lehet összeszedni (mindegyik leölésekor marad a helyén egy kis ideig némi pénzmag), de a pályákon is akad néhol pénz és fegyver is. Nomeg mindenféle egyéb kütyü, amik mindenféle dolgokat (pl. nyitnak, zárnak) művelnek.

Ahogy előrehaladunk a játékban, döbbenettel tapasztalhatjuk, hogy nem csak a kezünket, hanem az agyunkat is meg kell kissé tornáztatni (na azért nem olyan nagyon), mert jó néhány logikai feladatot is meg kell oldani a továbbjutáshoz. Minden világ végén kapunk egy jelszót, így nem kell mindig elölről kezdeni mindent (az Amigás jelszavak használ-



hatók, de amilyen gonosz vagyok, most úgysem adok meg egyet sem, hehe).

Na kérem, röviden ennyit akartam csak mondani erről a játékról, mostmár megyek is és folytatom tovább a gyilkolást ott, ahol abbahagytam. A műfaj kedvelőinek csak ajánlani tudom, hogy mielőbb szerezzék be ezt a programot, mert tényleg nagyon jó, tényleg nagyon szép játék, remekül játszható és igen nehéz megunni.

Drótmalac

ULTIMATE DOMAIN

A Genesia néven ismert program CD verziója. Sajnos lényegi változás nem történt programban, de azért így is nagyszerű stratégiai játékról van szó.

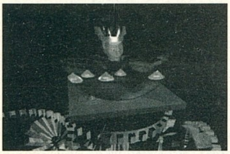
Hardware igény:
386, 1 MB VGA, 2 MB EMS, CD-ROM, 6 MB HD, DOS 5.0

75%

MINDSCAPE
PC CD-ROM

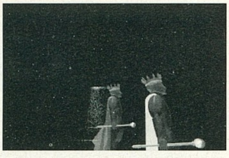
ULTIMATE DOMAIN

Az Ultimate Domain név abszolúte nem csengett ismerősen, amikor megérkezett a Mindscape legújabb programja

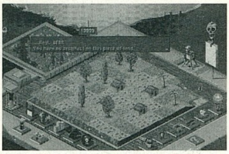


Azonban a doboz megfordítása után jöttünk csak rá, hogy bizony a Genesia-ról van szó. Mi annak idején a lemezes verziót teszteltük, így nagyon kíváncsiak voltunk, hogy miben is

új a CD. Nos, nem igazán sikerült nagyon fejleszteni a játékon, bár néha azért kellemesen csalódik az ember. A legfőbb változtatások a grafikát érintették, bár ez valószí-



nűleg hidegen fogja hagyni a stratégiát kedvelőket. A játékot egy szépen kivitelezett intro vezeti be, mely egy kicsit bemutatja az előtörténetet, valamint azt, hogy mi is valójában Genesia. A másik grafikai változásra akkor ébredünk rá, amikor belépünk egy templomba, vagy éppen egy kovácsműhelybe, ahol is szép, ray-tracing kép fogad minket. Sajnos megmondom őszintén nem voltam

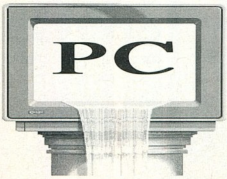


elragadtatva attól, hogy mindössze ennyit sikerült "javítani" a játékon. Persze azt elfelejtettem mondani, hogy a hangok és zenék is kicsit fel lettek tuningolva, de hát ez azért már a minimum egy CD-s játéktól.

Egyébként még mindig úgy érzem, hogy nem igazán ismerik az emberek a Genesia-t, pedig igazán megérdemelne egy kis figyelmet a játék, mert ugyan nem veszi fel a versenyt a Settlers-szel, de azért igen kiváló stratégiai játékkal van dolgunk. Egyébként a PC-s verzió egy kissé eltér a kezelőszervek tekintetében az Amigástól. Néhány új ikon került a játéktér szélére, nem hiszem, hogy nagyon nehéz lenne rájönnünk a használatukra. Legjobban a Question Mark nevezetű ikonnak örültem, amivel konkrét segítséget kaphatunk a játék közben.

Ha valakit egyébként komolyabban érdekel a játék, akkor a GURU 94/6-os és a 94/7-es számában talál egy komolyabb leírást. Nem értem, hogy miért került ilyen hamar a süllyesztőbe a játék, hiszen nagyon jó programról van szó.

Bear™



PC SAROK a Teletext oldalain!

Számítástechnikai, közelebbről PC rovat indult október 1-étől a Teletext Hobbi rovatai között. Minden héten új információkat, híreket olvashattok a rovat oldalain.
Az oldalakat mi készítjük, reméljük tetszeni fog nektek ez is.

Az évezred játékötlet pályázata!

Itt van életed nagy lehetősége! Álmaid játékgépe a tiéd lehet, ha elküldöd a fejedben szunnyadó fantasztikusabbnál fantasztikusabb játékötletek valamelyikét, vagy mindegyikét!

A jó hír:

A legjobb ötlet beküldője egy Panasonic REAL 3DO boldog tulajdonosa lesz! Ezen kívül a győztes pályamű szerzőjével a Human-Soft Ltd. Kanada Magyarországi Képviselete exkluzív szerződést köt, melyben megállapodnak a játékötlet elkészítéséről különböző számítógép-platformokra.

A nem olyan jó:

Ezért bizony meg kell dolgozni!

Pályázati feltételek:

- A pályázaton mindenki részt vehet, ez alól kivételt jelentenek a GURU Magazin, illetve a Human-Soft Ltd. Kanada Magyarországi Képviselete dolgozói és közvetlen hozzátartozói.
- Egy pályázó több különböző játékötlettel is indulhat, a különböző játékötleteket kérjük külön borítékban benevezni!
- Minden pályázatnak eredeti műnek, saját szellemi terméknek kell lennie, mely semmilyen szerzői jogot nem sért meg, mind történetében, mind vizuális megjelenésében.
- A pályázatra történő benevezésével a pályázó elismeri, hogy eleget tesz a pályázati feltételeknek.
- A Human-Soft Ltd. Kanada Magyarországi Képviselete minden megvalósításra kerülő játékötlet szerzőjével megállapodást köt, az ötlet hasznosítására vonatkozóan.
- Ha a Human-Soft Ltd. Kanada Magyarországi Képviselete szerint egyik ötlet sem érte el a kívánt színvonalat, a 3DO-t egyik pályázó sem nyeri el.

Megjegyzés:

- A nyertes kiválasztásánál fontos szempont lehet a játékötlet minél magasabb szintű kidolgozása, újszerűsége, kivitelezhetősége, grafikai tervezése (vázlatok, grafikák, leírások).
- A pályázat PC vagy AMIGA formátumú floppyn, bármilyen ASCII vagy .DOC (Word for Windows) formátumban adható be. Az esetleges képeket kérjük GIF, PCX vagy LBM formátumban a floppyn mellékelni.

A pályázatok beérkezési határideje: 1994. december 31.
A pályázat nyertesét személyesen értesítjük, és nyereményét személyesen adjuk át.
A pályázatra beérkező pályaműveket a Human-Soft Ltd. Kanada Magyarországi Képviselete profi játékdesigner-ei bírálják el.

A GURU címére írjatok:
1399 Budapest,
Pf. 701/765
Jelige: 3DO pályázat

THE LAWNMOVER MAN

Az első Virtual Reality játék, mely igen prímára sikerült. Egyetlen hibája az, hogy nem használták ki a VGA grafika 256 színű lehetőségét.

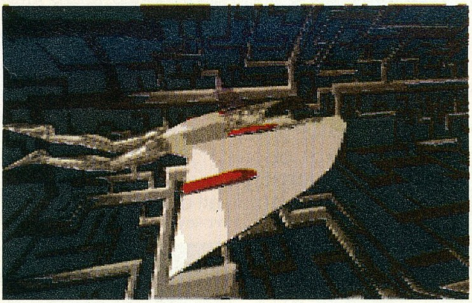
Hardware igény:
386, 2 MB RAM, VGA, CD-ROM, SOUNDBLASTER

65%

SALES CURVE INTERACTIVE PC CD-ROM

THE LAWNMOWER MAN

A Lawnmower Man az első PC CD-ROM-ra megjelent Virtual Reality játék. Ez a program is egy filmre épül (The Lawnmower Man), pontosabban a filmnek a folytatása. A történet lényege az, hogy Jobe (a fűnyíró ember) miután szuperokos lett és behatolt a Föld computerrendszereibe és elektromos hálózataiba, kialakít egy saját virtuális világot, majd ebbe a világba belehúzza a valóságos világbeli ismerőseit, és itt szórakozik velük. Mi Dr. Angelo szerepében lépünk be ebbe a világba. Feladatunk 2 jó barátunk (és persze a saját életünk) megmentése. Barátainkat üveggömbökben helyezte el Jobe. Ellenfeleink azok az emberek lesznek, akik korábban kinevették és rosszul bántak Jobe-bal. Mindenkinek valami más formát adott amikor beléptek ebbe a világba, és ezek az emberek ebben a formában akarnak kikészíteni bennünket. A játék irányításában megegyezik a Dragon's Lair-ával. Az emberünket a kurzornyilakkal irányítjuk, az ENTER-rel (vagy SPACE) pedig tüzelünk, kapcsolunk, ugrunk..., a pályától függően. Az egyes pályák végén jeleneteket láthatunk a filmből. Ezekre ha nem vagyunk kíváncsiak, akkor ENTER-rel átugorhatjuk őket. Vigyázzunk, hogy ne ESC-et nyomjunk, mert akkor a DOS-ban találjuk magunkat.



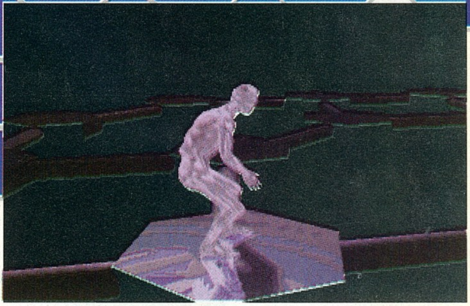
Az új világba belecsöppenve rögtön egy fűnyíró vesz minket üldözőbe, úgyhogy FUTÁS! Ezen a pályán csak két gombot kell használnunk. A fölfelével átugorhatjuk a különböző szöges gömböket és elkaphatjuk a csillogókat, a lefelével pedig lebukhatunk a légitámadások elől. Tehát:

Ugorjunk FEL KÉTSZER, majd bukjunk LE, majd NÉGYSZER FEL, ezek után KÉTSZER LE - a tűzember, majd a majom elől és még egyszer ugorjunk FEL.

Ez a pálya nagyon egyszerűvé válik, ha az elején a felfelén tartod az ujjad, majd ha emberünk kettőt ugrott, átteszed kedves kacsód a lefelé gombra és így tovább. Tehát nem kell MINDEN ugrás előtt megnyomni a felfelé gombot, és ugyanígy a lebukás előtt sem a lefelét kell nyomnunk, hanem nyugodtan rajta hagyhatjuk ujjunkat és így nem kell begyakorolnunk, hogy mikor kell megnyomnunk a fölfelét, ahhoz, hogy emberünk ténylegesen elugorjon. Az első szinteken különben a gép hanggal is segít minket, hogy mit kell tennünk. (Hangkártyások előnyben!) A második pályán egy kisebb repülővé alakulunk, és ebben a formában kell repülnünk az alagútrendszerekben. Az irányítás szimulátor-szabályok szerint megy: ha lefelét nyomunk felfelé megyünk és fordítva. Csináljuk a következőket:

BALRA, LE (tehát felfelé), JOBBRA, FEL, itt egy kaput kell kilőnünk, amit úgy találhatunk el biztosan, hogy nyomogatjuk az ENTER-t; majd folytassuk utunkat JOBBRA, egy újabb kapuhoz érkezve ismét tűz (ENTER), ezek után LEFELÉ, majd BALRA és rögtön JOBBRA.

A harmadik pálya egy kakukktojás kereső. Itt a függőleges négyes oszlopokból kell kiválasztani a nem oda illőt (ENTER-rel). Ha számokat kapunk, akkor nézzük meg, hogy melyik közülük a prím vagy melyik pá-



ros, illetve páratlan. Ha betűket, akkor magánhangzók vagy mássalhangzók-e; illetve, hogy angolul kiejtve hogyan hangzanak. Az alakzatoknál csak azt kell megnéznünk, hogy elforgatva ugyanazt kapjuk-e mint a többi, esetleg hogy az alakzaton kívül, vagy belül egy ugyanolyan alakzat van-e? Elsőre ne is próbálkozzunk, hanem írjuk le őket egy lapra. Azért ne próbálkozzunk, mert nincs idő a gondolkodásra, ugyanis ha nem választunk, rövid időn belül elhalálozunk. Szerencsére itt 3 próbálkozásunk is van, nem vesztünk el mindjárt egy continue-t. A következő pályán meg kell ismételnünk a dallamot amit hallunk, a megfelelő szín megnyomásával. Itt is három próbálkozási lehetőségünk van. Az ötödik szinten egy áramkör előtt találjuk magunkat. Ha megnyomjuk a FELFELÉT, akkor meglátjuk, hogy a célunk az, hogy eljussunk a középső alagútba a vonalak mentén. Kövessük a vonalat visszafelé (a középső alagúttól), majd a JOBB és BAL gombok segítségével válasszuk ki a megfelelőt a három út közül (ENTER-rel). Ha rosszul választunk, áramütés áldozatai leszünk. Ne szórakozzunk sokat, mert jön a fűnyíró és eltrafál!!! Ezen a pályán platóról platóra kell ugrálnunk, a megfelelő ütemben.

Előző pályánkat elhagyva visszakerülünk az első pályára. Tehát kezdődhet megint az ugrálás.

Kétszer FEL, majd LE, most négyszer FEL, kétszer LE és FEL.

Egy újabb szintre érkeztünk, ahol egy zárt ajtó fogad. Ehhez az ajtóhoz a kulcsot a szobában lévő robottal tudjuk felszedni. Ezt úgy tehetjük meg, hogy megnézzük, hogyan juthatunk el a robottal a kulcsig a lyukakat kikerülve, majd ENTER-rel fordítunk egyet a táblán és oda irányítjuk a robotot. Lehetőleg az első fordításra csináljuk meg, mert a fűnyíró itt is a nyomunkban van. A következő részben ismét repülővé alakulunk.

LEFELÉ, TŰZ, JOBBRA, LE, LE (amikor átmegyünk egyik alagútból a másikba), FEL, TŰZ, LE, JOBBRA, FEL, BALRA, BALRA (alagút), itt egy a falból kiálló fémet kell kikerülnünk JOBBRA, BALRA és FEL.

Ezután a pálya után megint a kakukktojásos rész jön. A következő pályán át kell jutnunk a másik oldalra úgy, hogy ne lépjünk egy kockára a láthatatlan manusszal. Amikor mi egyet lépünk, a manusz is lép egyet felénk.

Ugorjunk BALRA-ELŐRE, JOBBRA-ELŐRE, majd JOBBRA-HÁTRA, JOBBRA-ELŐRE kétszer, ELŐRE, és végül háromszor BALRA-ELŐRE. Ismét szárnyakat növeszthetünk. BALRA, LEFELÉ, JOBBRA, FEL, BALRA (fém kikerülése), JOBBRA, TŰZ, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA (alagút), itt egy összekötő alagúton átmenvén üldözőbe vesz minket Jobe. Amikor elénk repül nyomogassuk az ENTER-t. Ha nem találnánk el, rögtön nyomjuk meg a JOBBRÁT, mert egy fém fal kerül elénk. Ha másodszorra sem járunk sikerrel, végünk van. Ha sikerült eltalálnunk, folytathatjuk utunkat: BALRA, BALRA, LE, FEL, FEL (alagút), JOBBRA, FEL és JOBBRA (fém).

A következő szinten valami újjal találkozhatunk. Egy ágyút irányítva kell szétlőnünk a tüzes hapsit. Dolgunk nem olyan egyszerű mint amilyennek tűnik, ugyanis kettőnk között egy láthatatlan fal húzódik. Ezen a fa-

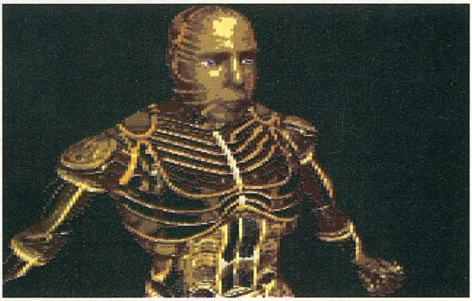
lon van egy lyuk, és ezen keresztül találhatjuk el őt. Figyeljünk amikor lövedékünk a falba csapódik. Három próbálkozásunk van, mert harmadikra általában eltalál minket. Ismét visszakerülünk az első pályára. Kétszer FEL, LE, megint kétszer FEL, ismét LE, a változatosság kedvéért kétszer FEL, LE, majd négyszer FEL. Ezután platókról kell átugrálnunk megint. A következő pályán egyszerűen úgy kell lecsúszni a csúszdán ENTER), hogy a fogak ne szeljenek ketté minket. Akkor nyomjunk ENTER-t, amikor a fogak éppen összezárulnak. Megint fejleszthetjük zenei tudományunkat. (No comment.) A dalismétlés után újra repülhetünk.

BALRA, BALRA, JOBBRA, JOBBRA, FEL, TŰZ, JOBBRA, BALRA, TŰZ (ismét régi jó ismerősünket kell kivonni a forgalomból), BALRA, BALRA, TŰZ, BALRA, BALRA, LE, FEL, FEL (alagút), JOBBRA, FEL, JOBBRA (fémkikerülés), BALRA, BALRA (fém). (Innentől jól figyeljünk, mert majdnem minden kanyar előtt egy tüskés gömb kerül elénk, amit sürgősen szét kell lőni, majd rögtön utána kanyarodni.) Tehát:

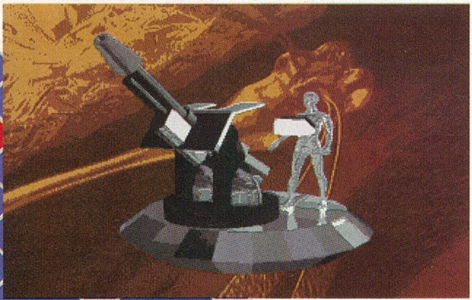
JOBBRA, TŰZ, JOBBRA, TŰZ, JOBBRA, TŰZ.

Megint keresgélhetünk kakukktojás után. Ismét itt találjuk magunkat a zárt ajtó előtt. Ezúttal 3 kulcsot kell begyűjtenünk a robottal. Ismét megérkeztünk az első pályára.

Kétszer FEL, LE, FEL, négyszer FEL, LE és kétszer FEL. Ezután két plató átugrása után ismét visszakerülünk ide. Teendőink: ötször FEL, LE, kétszer FEL. Majd ismét platózhatunk.



Megint egy újfajta részhez érkeztünk (végre). A robotméheket kell nekivezetnünk a ventillátornak. Háromfajta kapcsoló állásán változtathatunk. Kezdjük itt is a kijárattól. Kapcsoljuk úgy a kapcsolókat, hogy el tudjanak jutni a ventillátorig. Ismét az áramkör mellett találhatjuk magunkat. Jussunk ki megint. Oldjuk meg ismét a kakukktojásos feladatokat, majd lőjük szét megint kedves barátunkat. (Ágyú.) Kerüljük ki a fentebb leírt módszerrel a láthatatlan manuszt, és ha jól ügyeskedtünk, megint egy újabb pályához érkeztünk. Ezen a pályán saját nevünket kell betűről betűre előhoznunk. Forgassuk a kurzorral úgy a kockát, hogy az A betű kerüljön elénk (normál állásba), majd forgassuk a kockát JOBBRA, LEFELÉ, megint JOBBRA, ismét LEFELÉ és JOBBRA. Elérkezve az O betűhöz várjunk egy kicsit, amíg a gépünk felfogja, hogy megoldottuk a talányt. Itt a játék legnehezebb része következik. Ez is egy repülős rész, de itt már nagyon kell figyelnünk.



Rögtön az elején nyomjunk BALRÁT, ugyanis a falból egy fémlemez pattan ki. Folytassuk JOBBRA utunkat, majd lőjünk ki egy "ajtót" (TŰZ), BALRA, FEL, BALRA (a fémlemez elől), LE, TŰZ, TŰZ, JOBBRA, TŰZ, JOBBRA, (fémlemez) TŰZ, LE, FEL, BALRA, JOBBRA (fémlemez), BALRA, TŰZ, JOBBRA, FEL, JOBBRA (fémlemez), LE, TŰZ, TŰZ, BALRA, TŰZ, BALRA.

Erről a pályáról átugrunk egy platóra, és ismét ugrálhatunk. Az utolsó platóról megint visszakerülünk a fűnyíró elé és ismét a szöges gömbök átugrálására kényszerülünk.

Négyszer FEL, LE, kétszer FEL, LE, ismét kétszer FEL és LE. Megint egy platóra landoltunk, a platókról pedig ismét a fűnyíró elé. Háromszor FEL, kétszer LE, kétszer FEL, LE, kétszer FEL. A platókat túlélve, a fölső alagútba ugorjunk be(FEL).

Végre elérkeztünk az utolsó pályához. Itt először két gömb között kell átugranunk. Nos ez azért nem olyan egyszerű, mert a gömbök között áram vibrál. Amikor harmadszorra villan fel az áram, akkor ugorjunk. Ez után forduljunk balra, vagy jobbra, aszerint, hogy hol van Peter (a kisfiú) gömbje, és ugorjunk el (FEL). Nos, hát ennyi. Az egész játékról azt lehet elmondani, hogy egy nagy rohanás. Csak a láthatatlan manuszos résznél állhatunk meg, mivel itt nem üldöz senki. A játék egyetlen szépséghibája az, hogy csak 32 színt használ. A másik elkeserítő dolog a szűkre szabott 3 élet (2 folytatási lehetőség). Mint az életek száma is mutatja, a játék nagyon sok időt és gyakorlást igényel.

Made by Tamas

WARPLANES 1976-1994

WARPLANES: MODERN FIGHTING AIRCRAFT

Az elmúlt évtized légihadviselésének kiemelkedő eseményeit is mertetető multimédia CD-ROM.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, 4.5 MB HD, VGA, CD-ROM, Win 3.1

85%

MARIS
PC CD-ROM

Az elmúlt közel két évtized haditechnikai érdekességek iránt affinitást érző ifjúságának, fokozott élethűségre törekvő makettezőinek, valamint a katonai repüléssel csak hobbi szinten foglalkozók könyvespolcain feltételezhetően még napjainkban is ott díszelegnek a '80-as évek elején megdöbbentően részletesnek vélt Arzenál sorozat kötetei, vagy azok a vaskos, téglalap alakú kiadványok, melyek az elenyésző számban megjelentetett egyéb publikációk mellett sokaknak az egyetlen információs ablakot jelentették a fegyverek és katonai stratégiák félelmetes de egyben lenyűgöző világára. Bár a nagy becsben őrzött típuskönyvek fekete-fehér képein sok esetben csak a gépek körvonala volt igazán jól látható, a mellékelt adatoknak nem volt túlzottan sok köze a valósághoz, és a kísérő szövegek is bátran hirdették a korszakra jellemző szubjektív katonapolitikai nézeteket, mégis számtalanszor forgattuk a jellegzetes oldalakat. Sokunk számára ezek a kötetek jelentették az első pillantásokat a haditechnikára, és biztos vagyok benne, hogy ezekre a gyűjteményekre még akkor is szeretettel fogunk emlékezni, mikor a legtöbb Salamander könyv már a feledés homályába merült. Azokban az években gyakran sóvárogtunk nyugati kiadók ábrákkal, grafikákkal és színes felvételek tucatjaival illusztrált kiadványai iránt, melyekről azt reméltük, végre ki tudnak elégíteni szűnni nem akaró tudásszomjunkat. A '90-es évek elejétől hazánkban idegen nyelveken beszerezhető, ill. magyar fordításban is megjelentetett publikációk elősegítették ezen kívánságaink beteljesülését, viszont az igényeik ekkorra újabb magasságokba törtek. Most már az egyes altípusok közötti eltérésekre, a legkisebb részletek megismerésére, és mindezek működésének mozgófilmen való megtekintésére vágytunk. A megoldás pedig nagyon távolinak tűnt, hiszen kinek volt több száz felesleges fontja a Jane's sorozat évente megjelenő CD-jeire??

Néhány orosz programozó, grafikus és történész, akiket a repülés iránt érzett megszállottság kovácsolt egy csapattá, drasztikusan változtatott ezen a helyzeten. Az új média adta lehetőségek és alapos "gyűjtőmunkájuk ötvözésének eredményeként megjelentetett *WARPLANES - MODERN FIGHTING AIRCRAFT*, mely 1976-tól napjainkig követi nyomon a légi hadviselés fejlődését, felülmúlja a legvadabb elvárásainkat.

TÖKÉLETES HARMÓNIA:

Egy pillanatig sem szabad azt hinni, hogy netán megalapozatlan túlzásokba estem! Képzeljünk csak magunk elé egy 530 harcigép-típust, plusz az ezekkel kompatibilis fegyverrendszereket (275 db) magában foglaló enciklopédiát, amely a megdöbbentően jó minőségű digitalizált képek mellett, számtalan magas színvonalú videó bejátszást is tartalmaz. A szerteágazó adattömbök túlnyomó többségükben precízek és a fejlett index rendszernek köszönhetően pillanatokon belül elérhetők. Nincsenek többé hosszadalmas lapozgatással eltöltött percek.

Természetesen nem maradhattak ki a vizsgált időszak legfontosabb eseményei sem, így az angolul beszélő érdeklődők egy narrátor kíséretében eleveníthetik fel a Hideg-háború, az Arab-Izraeli konfliktusok, ill. a Desert Shield és Desert Storm hadműveletek végre elfogad-

De nem szabad megfeledkezni az 'oldalvéd'-ről sem, hiszen a Warplanes organikus részét képező, egymástól függetlenül aktiválható repülés-szimulációk lehetőséget biztosítanak a vizsgált periódus három izgalmasan rendhagyó géptípusának berepülésére is. A legtöbb akciót, de egyben legkevesebb újdonságot az A-10 szimuláció jelenti, hiszen a Tank Killer bevetésein edződött nemzedék már bekötött szemmel és félig hátrakötözött kézzel is könnyedén megtizedel egy iraki pán-

tevékenykedő felszíni egységek számára.

A három gép közül első pillantásra minden kétséget kizáróan a Su-27-tel való repülés tűnik az igazi csemegének, azonban a kezdeti lelkesedés nem lesz hosszú életű, és adrenalin szintünk nagy valószínűséggel eddig ritkán tapasztalt mélységekbe fog zuhanni. Bár a PVO Strany fiatal pilótái még a Hideg-háború utolsó éveiben is elszántan készültek a NATO országok légierejeivel való meg-

hatóan kidolgozott hadműveleti térképekkel és sok-sok videófelvétellel dokumentált fontosabb mozzanatait.

Lehetőség van az egyes hadszíntereken szembenálló felek legjellegzetesebb harcigépeinek realisztikus harci körülmények közötti megjelenítésére (itt minden 360 °-ban körül is járható), a jelenleg alkalmazott legrendhagyóbb támadási taktikák (Tornado + JP232) végrehajtásának megtekintésére,

hektikus mivoltát. Szinte érezni lehet a levegőben terjedő kerozin és hidraulikus folyadékok fanyar illatát, amint a guruló pályákon átvágva megcélozzuk a szerelő hangárok egyikét, hogy közelebbről, kiszerelt állapotban is megtekinthessük a jelenleg 'legforróbb'-nak számító hajtóművek némelyikét.

Ha pedig a lexikális tudásunkat szeretnénk növelni, erre is van bőven lehetőségünk. A specifi-

célos oszlopot. A Birds of Preyben debütált C-130-ről most végre egy tisztességesen kivitelezett szimuláció készült, viszont kétlem, hogy nagy izgalmak forrása lenne izraeli pilótaként utánpótlást szállítani a Peace for Galilee hadművelet során az ellenséges vonalak mögött

mérettetésre, az európai kontinens végül mégsem vált az Atlanti Szövetség és a Varsói Szerződés összecsapásának színterévé, így harci bevetések hiányában a feladatunk kizárólag távvezérlésű Mig 21-ekkel vívott, minimális variációs lehetőségeket tartalmazó légicsa-

valamint a legkorszerűbbnek számító légvédelmi rakétarendszerek működésének megismerésére is.

Ellátogathatunk számos frontvonalbeli légibázisra, ahol a sugárhajtóművek süvöltése és az irányítótoronyból kiszűrődő rádióforgalom tökéletesen tükrözi a felszállópályák melletti élet

kus térképeken napra és helyszínre pontosan jeleníthetők meg a nagyobb jelentőségű katonai repüléssel kapcsolatos események! Heves légiharc? Új prototípus első repülése? Vagy éppen egy halálos kimenetelű tragédia? Két gombnyomás és máris megjeleníthető!

HERAKLÉSZ ÉS A VARACSKOS:

tákra korlátozódik.

Egyébként pontosan a bevetések teljesen egysíkúra sikeredett mivolta tekinthető mindhárom szimulátor második legnagyobb hiányosságának. És hogy mi az első? Nos, talán nem teljesen ismeretlen az a Fligh Sim Toolkit elnevezésű szimulátor-szerkesztő rendszer, mely szerintem nem más, mint a biztos bukás garanciája. Való igaz, hogy a rendszer támogatja a napjaikban egyre nagyobb teret hódító 640×480-as felbontást, mégis a piramid alakú hegyek és mindennemű árnyékolást, valamint stencil fillezést nélkülöző, jól látható poligonokból álló repülők ideje már a '90-es évek legelején lejárt. Szinte meghaladja a felfogó képességemet, hogyan lehetséges ilyen termékeket megjelentetni az Strike Commander és Fleet Defender kaliberű szimulációk korában. Nagy kíváncsisággal és leplezetlen kárörömmel várom a szintén FST-vel készített és külön csomagként kiadott World War II-ről alkotott általános véleményt. Ez a modul az egyetlen olyan eleme a különben teljesen megtöltött CD-nek, melynek létjogosultságát megkérdőjelezem.

A FOLYTATAS:

Már belátható közelségben van az eredetileg hat CD-ROM terjedelműre tervezett sorozat második korongjának, a THE COLDWAR TO VIETNAM-nak megjelenése, hiszen ez a kötet, mely az 1949-től 1976-ig terjedő időszakot dolgozza fel '94 decemberében kerül az üzletekbe. További múltba való visszalépést fognak jelenteni a WARPLANES sorozat 1995 első negyedévében kiadandó CD-i is, hiszen mind a GUERNICA TO THE BATTLE OF CORAL SEA, mind a BATTLE of MIDWAY TO HIROSHIMA a légcsavaros gépek birodalmába kalauzolja azokat a bölcseket, akik nem sajnálnak egy korrekt összeget allokálni egy fergeteges sorozatra. Lám, lám, mégis akadnak értelmes software-k CD-ROM-on!

Sorell

MAD NEWS

Az újságszerkesztés nem egyszerű dolog sem az életben, sem egy játékban. Nos, mindenki kipróbálhatja a Mad News-ban.

Hardware igény:
386SX, 2 MB RAM, VGA,
18 MB HD, DOS 5.0

78%

KINGSOFT
PC DISK

Üdvözöllek titeket a Mad Newsben! Emlékezhettek még talán, hogy néhány évvel ezelőtt Steve valamiféle baleset folytán egy őrült tévéadó igazgatójává vált. A továbbiak már ismertek: Miután minden tudását és az összes létező trükköt bevetette, a felfelé vezető útja végén a TV-társaság tulajdonosának a lányának (Bea) kezét nyerte el. A történet az évszázad álomesküvőjével végződött. Tehát hollywood-i recept szerint happy end következett be. De végleg így maradt ez? Természetesen nem, hiszen akkor most milyen apropóból olvasnátok e sorokat. Eljött hát a dráma ideje. A fiatal tehetség karrierjében nagy törés történt, mikor váratlanul kidobták tv-vezetői állásából. 3 dolog maradt számára: a terhei, a cowboy-csizmája és természetesen Bea.

A Mad news-ben a feladatotok az lesz, hogy Amerika legnagyobb újságkiadójává váljatok. A másik, talán még nehezebb cél most is Beával kapcsolatos: az előző résszel ellentétben, ahol meg kellett hódítanunk, itt most ki kell utálnunk őt az irodájából, meg kell őrjítenünk pl. néhány kedves kisegér segítségével. Itt csak kísérletező és agresszív hajlamainkra hagyatkozhatunk. Csak ha a kiadóvállalatunkat a legsikeresebbé tesszük, és totál kikészítjük Bea idegeit, akkor tudjuk a hölgyet a versenyből és a hajóból kiütni. Mint minden "normális" nap, a mai is a főnöknél kezdődik, ahol reggelente többé-kevésbé barátságos beszélgetést folytatunk, attól függően, hogy milyen eredményt produkáltunk előző nap. A jobb gomb megnyomására hősünk menekülésszerűen elhagyja a szobát. Ekkor a folyosóra kerülünk. Itt a bal gomb segítségével tudunk közlekedni. Ha ráklikkelünk egy ajtóra (és nincs éppen benn valamelyik konkurensünk), akkor bejutunk a helyiségbe. A hajón található helyiségeket és a bennük rejlő lehetőségeket később részletesen leírom. Ha éppen a folyosón vagyunk, akkor alul sok fontos információt láthatunk. Bal oldalon alul látható a tegnap kiadott újságunk címoldala. Alul középen a játék 4 legfontosabb paramétere látható. Felülről lefelé haladva a következők ezek:

1. A pénzügyi egyenlegünk (természetesen a felvett hitelek is benne foglaltatnak).
2. A tegnap kiadott lapunk eladott példányainak száma.
3. Az idő percre pontosan (a játék a 0. napon indul, hiszen az első nap még nem adtunk ki lapot; ha az egérrel az órára mutatunk, akkor megtudhatjuk, hogy hányadik napon vagyunk éppen).
4. Bea utálat-szintje (átlagosan mennyire utál minket Bea, csak akkor nyerhetjük meg a játékot, ha ez 100 %). Végül alul jobboldalon láthatjuk a szerencsétlen olvasókat, akik a lap olvasása közben megosztják velünk a véleményüket legfrissebb kreálmányunkról.

Nem kell mondjam, hogy eleinte ez többnyire lesújtó lesz, mint pl. miért nincs több sport, recept, keresztrejtvény az újságban; ilyen szenny lapot még nem olvastak, még a Bild is jobb...

Később ez a színvonal emelésével persze javulni fog, csak ahhoz sok pénzre lesz szükségünk. Mindenféle cikk megszerzéséhez sok-sok pénz kell. Csak így tudunk majd rendszeresen foglalkoztatni egy keresztrejtvény-gyártó céget, időjárásjelentést... a pénzt erre természetesen az eladott példányok árából és reklámszerződésekből tudjuk előteremteni.

Ha belépünk saját irodánkba, akkor a következő kép tárul elénk: bal oldalt a falon látható egy Amerika-térkép. Itt tudjuk majd terjesztői hálózatunkat kiépíteni. Ha az asztal bal oldalán egy ceruza és egy pohár mellett fekvő papírra klikkelünk, akkor a program lementi az éppen szerkesztett újságunkat és később ki tudjuk ezt nyomtatni, hogy megmutassuk barátainknak. Az itt lementett "újságot" úgy tehetjük nyomtathatóvá, hogy kilépünk a programból, és a játékhoz mellékelt konverter programmal .gif kiterjesztésű képpé alakítjuk. Ezt minden fontosabb képszerkesztő program ismeri. Mivel még nincs egyetlen elkészült oldalunk sem, ezért először inkább lépjünk be az újságszerkesztőbe, azaz klikkeljünk a jobb oldalon levő számítógépre. Itt négy lehetőség közül választhatunk :

Mad News

1. újságszerkesztés
2. pénzügyi kivonatok megtekintése
3. újságértékelő
4. eladási diagramm.

Először lássuk a szerkesztőt. A lapszerkesztő a legfontosabb része talán a programnak. Itt állíthatjuk össze a különböző forrásokból származó anyagainkat újsággá. A szerkesztő főmenüjében 4 rész van. Az egyszerűség kedvéért a lapunk összesen 6 oldalból áll, ezeket sem lesz könnyű anyaggal megtölteni. A képernyő bal oldalán található az éppen szerkesztett oldal felosztása. A jobb alsó sarokban állíthatjuk be, hogy melyik oldalt szerkesszük. Jobb oldalt felül láthatóak a különböző hírforrásaink, ide klikkelve tudjuk majd ki-

választani a megfelelő cikkeket, melyek bekerülnek az újságba. Ha egy hírforrás nem áll a rendelkezésünkre, akkor annak a képe el van homályosítva. Ha ráklikkelünk az egyik rendelkezésre álló hírfajtára, akkor kerülünk a következő képernyőre, melynek teljesen eltérő menüpontjai vannak. Jobb felül látható a hír főcíme. A közvetlenül mellette található gombokkal választhatunk egy rövidebb vagy egy hosszabb változat közül. Alatta a főcímhez háromféle betűméret közül választhatunk. Ettől tovább jobbra azt tudjuk beállítani, hogy hány oszlop hosszszan jelenjen meg a főcím. Ezek alatt látható, hogy a most beállított paraméterek mellett mekkora helyet foglalna el a főcím. Ha a bekeretezett területre klikkelünk, akkor tudjuk a szerkesztett oldalra helyezni a főcímet. A tőle jobbra található ablakba kerül a cikkhez esetleg tartozó kép. Az előzőhöz hasonló módon tudjuk az oldalba berakni. A két ablak mellett, jobbra található két gomb. Ezekkel a ma nyomtatásra kerülő, illetve a még egy nappal későbbi lapok között tudunk váltani. Így tudunk előre dolgozni egy kicsit. Miután a főcímet elhelyeztük az oldalon, ne felejtsük el a hozzá tartozó cikket is beszerkeszteni. Ehhez azt kell tennünk, hogy a mouse-szal a szerkesztett oldalon ott, ahol a cikknek kezdődnie kell (többnyire a főcím alatt szokott) lenyomjuk a bal gombot, majd nyomva tartva kijelöljük a cikk helyét. Mikor elengedjük a gombot, a program a kijelölt részt automatikusan feltölti szöveggel. Figyeljünk arra, hogy főcímet ne hagyjunk cikk nélkül. Ha a bal oldali képre klikkelünk, akkor meg tudjuk nézni a szerkesztett oldalt. Fontos! Az oldalak este 8 órától kezdve óránként a következő sorrendben kerülnek a nyomdába: második - harmadik - negyedik - borító - ötödik - hatodik oldal. Ha piros keret van a szerkesztendő oldal körül, akkor az már nyomdában van.

Térjünk vissza a számítógép főmenüjéhez: Most láttuk részletesen az újság-szerkesztő menüt. A jobb felső gombot megnyomva az előző nap bevételeiről és kiadásairól kapunk egy egyenleget. Az alatta levő menüpontot választva megnézhetjük a három cég eladási statisztikáit. Jobb oldalon felül változtathatjuk a vizsgált időszak hosszát (1 és 10 nap között válthatunk), jobbra alul pedig a vizsgálandó céget. Végül ettől balra léphetünk be az újságok minőségét, keresettségét, tehát a mi hosszú távú teljesítményünket elemző menübe. Itt számértékeket láthatunk 0 és

100 között. Minden nap az aznap legtöbb lapot eladott cég három pontot kap. Az aznapi leggyengébb 2 pontot veszít, míg a középső egy pontot veszít. A játék megnyeréséhez mind a 100 pontra szükség lesz, így arra kell törekednünk mindenáron, hogy mi adjunk el a legtöbbet naponta, különben lassan vagy gyorsan veszítünk. Akinek 0 pontja lesz, az kiesik a játékból (a tulajdonos kegyeiből, és egyúttal a hajóból is). Az irodába belépve láttuk bal oldalon a falon az USA térképet. Itt építhetjük ki eladási hálózatunkat szerte az országban. Jobb oldalt alul állíthatjuk be, hogy mely cég értékesítési hálózatát nézzük. A jobbra felül található gombokkal tudjuk eldönteni, hogy szárazföldi vagy légi úton akarjuk bővíteni a meglévő hálózatot. Természetesen légi kapcsolatot csak a kiinduló városunk és egy reptérrel rendelkező város között tudunk létesíteni. Rendkívül egyszerűen zajlik az egész: kijelölöm a szállítási módot, majd a kiinduló- és végül a cél-várost. A játék fontosabb szereplői rajtunk kívül:

A tulaj: Naponta találkozunk vele. Önkéntesen akkor kell felkeresnünk, ha vissza akarjuk fizetni a kapott kölcsönt, vagy újabbat akarunk felvenni.

Bea: Hogy Beát jól meg tudjuk ijeszteni sok-sok rémséget kell vásárolnunk, majd meg kell mutatnunk neki. Bea ír cikkeket is, amik igen jók szoktak lenni. Ezeket ingyen felhasználhatjuk és mindig pozitívan befolyásol-

ják az eladásokat, de ezáltal csökken az utálat szintje, mert örül a sikerének a kis drága. Szóval meg kell találni az egyensúlyt, hogy mikor használjuk fel a "segítségét".

Reklámszerződés-kötés: Egyike a legfontosabb dolgoknak a játékban. Rendkívül nagy pénzeket bevételezhetünk néhány jó reklámszerződés révén. Vigyázni kell azonban, mivel a sokat tejelő szerződések feltételeket is szabnak (többnyire kikötik, hogy minimálisan hány példányban kell elfogynia a lapnak). Ha nem teljesítjük a szerződésben vállalt dolgokat, akkor fizethetjük az ugyanott leírt jó kis bírságokat.

Közvélemény-kutatás: Ez egy igen hasznos eszköz arra, hogy megtudjuk mit gondolnak az olvasók az aznapi kiadásról. Forduljunk az olvasók felé!

Reklámkampány kezdése: Reklámhadjáratot kezdhetünk az újság népszerűsítése érdekében, rádió és tv kampány közül választhatunk. A kettő között mind árban, mind hatásfokban jelentős különbség van.

A kereskedő: Itt szerezhetjük be a Bea istápolásához szükséges cikkeket, amikkel majd unalmas perceit és az idegeit fogjuk ritkítani.

A Storyagentur: Itt exkluzív történetekből vásárolhatunk egy

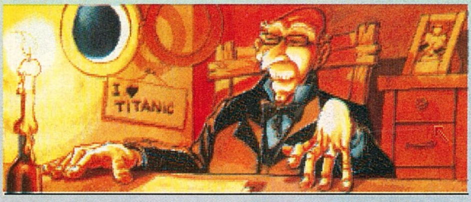
csokorra valót. Óriási ár és minőségbeli különbségek vannak, az egyszerű politikai, földrajzi hírektől az igazi szaftos gyilkossági és egyéb történetekig. Ezen történetek előnye a sima hírekkel szemben, hogy míg azokat mindenki leközölheti, addig ezeket csak kizárólag az, aki megvásárolta. Egy fel nem használt történetet jóval alacsonyabb áron el is adhatunk.

A hírügynökség: Itt folyamatosan érkeznek a gépeken a hírek. Ezeket mindenki használhatja, de négyféle hírügynökség van, és egyszerre csak egynek a szolgáltatásaira lehet előfizetni. A hírügynökségek természetesen ugyanazokat a híreket hozzák, csak nem egyforma sebességgel. A leggyorsabb ügynökség a négyes számú. A hármas számú egy óra késéssel, a kettes számú két óra késéssel, míg az egyes számú három óra késéssel dolgozik. A híreket berakhatjuk változatlan formában az újságba, vagy elvihetjük a riporterhez, illetve a foto-riporterhez, hogy további anyagokat szerezzen róla.

A riporter: Az újság sikerének egyik kulcsa. A hírszobában szerzett jelentést elhozhatjuk neki, ő megfelelő pénz fejében elkezd nyomozni az ügyben. Sokszor eredménytelen ez a keresés, de gyakran talál bele egy nagy történet vagy botrány közepébe. A kutatás eredménye természetesen kizárólag a mi tulajdonunkat képezi. A kutatás eredménye másnap automatikusan megjelenik a riporter pont alatt az újságszerkesztőben.

A fotóriporter: A riporterhez hasonlóan dolgozik, de fotókat tud a cikkekhez szerezni. Szintén lehet sikeres vagy sikertelen is.

A nyomda: Itt állíthatjuk be, hogy milyen minőségű papírra nyomják az újságot. Ez jelentősen befolyásolja mind a kiadásokat, mind a lap minőségét. Azt is beállíthatjuk itt, hogy mekkora példányszámban nyomják az újságot. Három fokozat van: Csak a legfontosabb kioszkok kapnak a városban, minden kioszk kap a városban, és végül minden lehetséges árusítóhelyen árulják. Természetesen ez jelentősen



befolyásolja a kiadások nagyságát.

Rejtvény ügynökség: Itt szerezhetjük be a különböző keresztrejtvényeket, találós kérdéseket, pontösszekötős stb. agy- és szemtornász feladványokat az olvasók szórakoztatására.

Képregény-ügynökség: Itt vásárolhatjuk meg Garfieldot és társait. Később a leadott képregények kb. fél áron eladhatók.

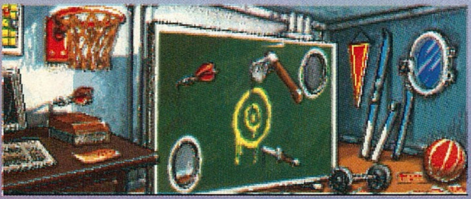
Időjárás előrejelzés: Három formája van, melyek minőségben és árban különböznek: időjárás előrejelzés, időjárási kártya és satellit-kép. Ezeket nem kell naponta elhozni, hanem csak

meg kell rendelni. Az aktuális jelentés a szerkesztőben mindig rendelkezésre áll. Vásárolhatunk időjárás előrejelző állomást, ezzel pontosabbakká válnak az időjárás jelentéseink.

Receptügynökség: A háziasszonyok szívét tudjuk melengetni, ha itt vásárolunk néhány receptet és azt leközöljük újságunkban.

Erotikus fotók ügynöksége: Természetesen az itt szerzett képekkel a férfi olvasótábor lankadó figyelmét tudjuk kicsit felkelteni. Felhasználás után szintén eladhatók olcsóbban.

A japánok: A program készítői beleraktak még egy kavarást a játékba: A hajót egy japán csoport ismét szolgálatba szeretné állítani a turisták számára, ezért majd felújítják. Az előkészületi munkálatokat végző mérnökök naponta más és más teremben dolgoznak. Aznapra az számunkra használhatatlanná válik. A japánok tervezési irodájában nézhetjük meg, hogy melyik szoba van ma zárva. Ezt pirossal jelölik. Azonban lefizethetjük az építésvezetőt, hogy nekünk kedvezzen. Ennek ára folyamatosan emelkedik.



Ezek lennének a játék szereplői és az alapja. Akkor nyertük meg a játékot, ha az újság minőségi értéke 100 pont, visszafizettük a kölcsönöket és Bea 100 %-osan utál minket.

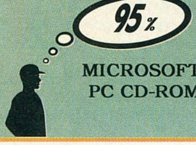
A játék igen erősen hasonlít az első részre. Talán a tv-műsor szerkesztő átláthatóbb volt az újság-szerkesztőnél, de nem volt ilyen sokoldalú. Amiben óriási az előrelépés, az a játék mind szöveges, mind képi humora. Az első részében is voltak jó poénok, de itt már az egész játékot átitatták ezzel az ironikus humorral, amitől nagyon élvezetes lett. Egy dolog miatt viszont sokaknak nem fog örömet szerezni egyelőre a program, mivel német nyelvű, és elég jó nyelvtudást igényel, hogy megértsük az összes finom kis utalást. A szimuláció oldaláról nézve nem sokat változtattak, kicsit bővítették a lehetőségeken. Összességében véve egy igen jó gazdasági program, sok humorral németül tudóknak.

Charlie

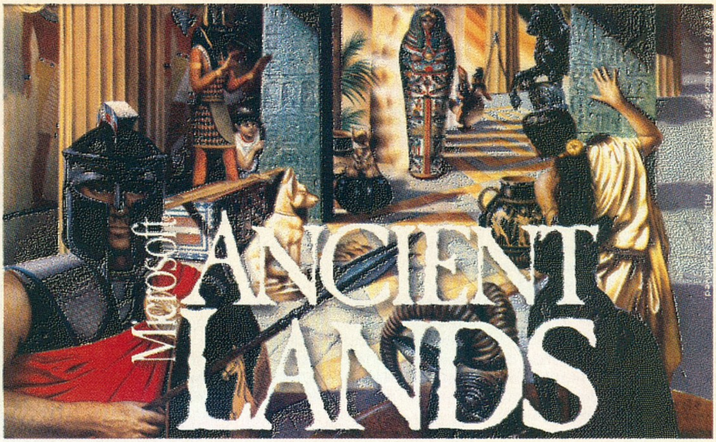
ANCIENT LANDS

A Microsoft Home sorozat egyik újabb kiadványa, mely az ókori világba kalauzol el minket. Kár, hogy Egyiptomon, Görögországon és a Rómán kívüli világokról alig kaphatunk információt.

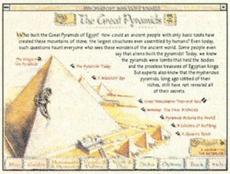
Hardware igény:
386SX, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA, 2.5 MB HD, DOS 3.1, Win 3.1, egér, hangkártya



MICROSOFT
PC CD-ROM

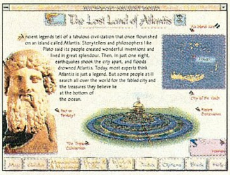


Az ókori történelem sokunk kedvence volt az iskolai tanulmányok során, és sokan vannak, akik ma is érdeklődnek a régi korok világa után. Az Ancient Lands a múltba repíti azt, aki leül a gép elé és elindítja a programot.



Megismerkedhetünk az egyiptomi piramisokkal és más ismert (vagy számunkra esetleg ismeretlen) építmények történetével, vagy azzal, hogy ki volt az, aki az újkorban ismét feltárta a feledés homályából. Megtudhatunk érdekes történeteket és hiedelmeket az egyes témákhoz kapcsolódóan, pl. Tutankhamen bosszújáról (hogy csak az egyik legismertebbet említsem). De a számítógép adta lehetőségek révén csak egy gombnyomás és máris megtudhatjuk, hogy Tutankhamen mindössze 10 éves volt, amikor fáraó lett.

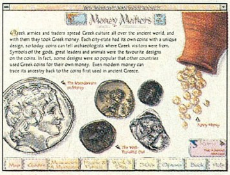
Néhány pillanat és a program ismét messze repít (térben és időben). Az athéni agorán (vásártér) állunk és megismerkedhetünk a piac nyüzsgésével. Megnézhetjük a 2000 éves tojásokat és megtudhatjuk milyen húsokat fogyasztottak az ókori görögök.



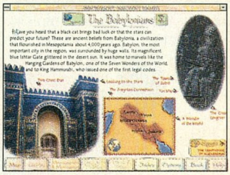
Egy újabb váltás, immár Rómában vagyunk a Ben Hur fogatversenyén és a videorészlet megtekintése mellett megtudhatjuk, hogy a hajtók egy része 10-12 éves gyerek volt, mert ők nem terhelték le a harci szekereket.

Némi ügyességgel megtudhatunk információkat néhány más ókori helyről is, Kína, a Húsvét szigetek, Babilon és az aztékok is felbukkannak egy-egy rövidebb információ erejéig. De olvashatunk Atlantiszról, a tengerben egy éjszaka alatt elsüllyedt világról, vagy sétálhatunk Pompeii feltárt utcáin is.

Ha meguntuk(?) az önálló kutatást, akkor lehetőség van túravezetőt választani, aki társunkká szegődik és vele együtt barangolhatunk a világában. Választhatjuk Marcus-t, a római parasztfiút vagy Hérát, az istenek királynőjét (görög), esetleg Nofret-t, a karnaki papnőt (egyiptomi). 6-6 személy közül választhatunk, a túra mindig más lesz.

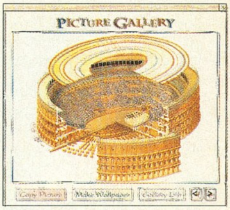


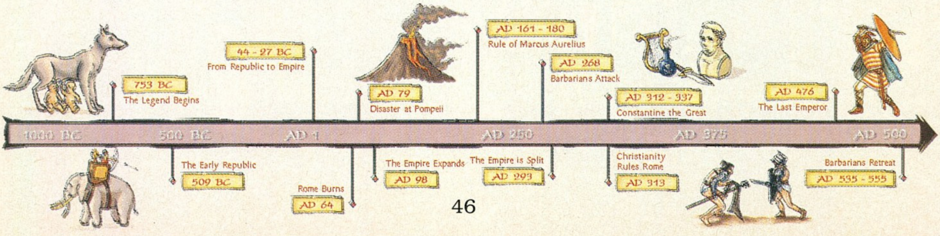
A CD összesen több mint 850 különféle képet, 22 videofilmet és megszámlálhatatlan hangeffektet tartalmaz. Akik olyankor sem akarnak elszakadni az ókori világtól mikor más programokat futtatnak, lehetőség van 3 különféle (egyiptomi, görög és római motívumokból álló) képernyővédő (screen saver) telepítésére. Vagy lehetőség van az 50 képből álló galé-

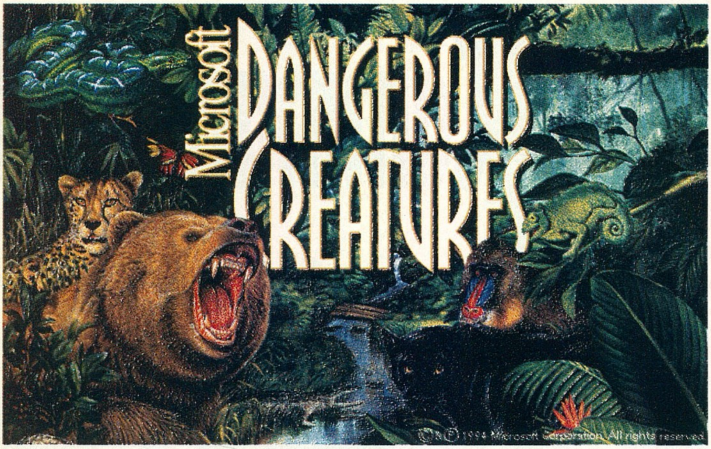


riából egy tapétát (wallpaper) kiválasztani. Sőt, minden egyes képet kinyomtathatunk (az eredmény fekete-fehérben megjárja, színesben természetesen sokkal szemléletesebb).

(JOCO)







DANGEROUS CREATURES

A "veszélyes" teremtmények megismerésével bővíthetjük az állatok világáról szerzett ismereteinket.

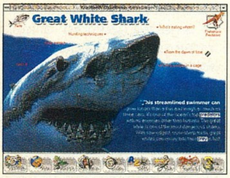
Hardware igény:
386SX, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA, 2.5 MB HD, DOS 3.1, Win 3.1, egér, hangkártya

89%

MICROSOFT
PC CD-ROM

Az előző oldalon ismertetett CD-ROM-hoz hasonló felépítésű, az *Exploration series* következő kiadványa, a veszélyes teremtményeket bemutató Dangerous Creatures.

Az állatok megismerését több szempont alapján tehetjük meg. Lehetőség van földrajzi hely, szokások és "fegyvereik" alapján feltérképezni az élővilágot. A földrajzi hely nemcsak a szokásos kontinensek, hanem élőhely szerinti is lehet, pl. erdők, sivatagok, óceánok stb.



A fegyverek: állkapcsok, mérgek és karmok lehetnek. Az állkapocsnál ne csak nagy állatok fogsorára és agyaraira gondoljunk. (Mint megtudhatjuk 30 millió együtt mozgó hangya is óriási pusztítást tud végezni.) A tengerek rémét, a nagy fehér cápát bemutató video után, egy mozdulat és máris a gyilkos méhekkel ismerkedhetünk.

Minden állatnál megismerhetjük azt, hogy miben rejlik a veszélyességük, mivel táplálkoznak és olvashatunk egyéb fontos tudnivalókról is (pl. melyik kontinensen élnek, hogyan védekezhetünk a tá-

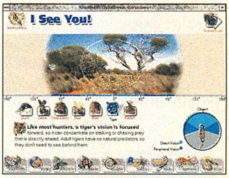
madása ellen - ha egyáltalán támad, mekkora pontosan a méretük stb.). Vagy megtudhatjuk, hogy a kenguruk hogyan tudják hasznosítani bokszolás közben a farkukat. Egy kattintás és máris az állatok látásával ismerkedhetünk. A program szemléletes képei alapján láthatjuk: a kacsák periferikus látása 360 fokra terjed, míg a tigrisé vagy a nyúlé jóval szűkebb (az éles látás tartománya kb. 90, a periferikus látással együtt is kb. csak 180 fok).

Érdekes lehetőség, hogy a jelenleg élő állatok mellett a történelem előtti korok és a mozi filmek kitalált állatai is helyet kaptak a programban (láthatjuk a dinoszauruszok küzdelmét és King Kongot is).

Az Ancient Lands-hez hasonlóan ez a program is tartalmaz több, különböző játékot. Ezekben pl. párosítani kell az állatok szeméről készült képeket az állatokkal.

Az állatok világában tett barangolásom során állandóan újabbnál-újabb helyekre jutottam el a programban, az egyes fajok között talán túlságosan is könnyen válthat az ember, néha kissé túl messzinek éreztem a kapcsolódási pontokat - de ez erősen szubjektív benyomás. Mindenesetre az illusztrált tárgymutató, és a benne megvalósított keresési funkció segítségével mindig vissza lehetett találni a bóklászás kezdetéhez.

A CD összesen 108 videofilmet, 650-nél több 256 színű képet tartalmaz, a hangeffektek pontos számára most sem tudok pontos becslést adni (több ezer). A programhoz tartozó screen saver némileg más. Két lehetőség közül választhatunk: az állatok lábnyomukat vagy



arcképüket hagyják a képernyőn. Itt is megtalálható az 50 képből álló galéria, mely képei szintén nagyon látványosak.

(JOCO)

WING COMMANDER III

Egy kis előzetes egy olyan programról, mely akár az 1994-es év legjobb játéka lehet.

Hardware igény:

-

%

ORIGIN
PC CD-ROM

Wing Commander 3

The Heart of the Tiger

Nem hiszem, hogy a GURU olvasói közül bárkinek is különösebben be kellene mutatnom a "Wing Commander" sorozatot. Az első és második rész (na meg a négy kiegészítő epizód) egyaránt óriási sikert aratott a maga idejében, így nem volt kétséges, hogy az ORIGIN - pontosabban Chris Roberts- előbb-utóbb el fogja készíteni a folytatást is. Természetesen így is történt, a másfél éve elkezdett fejlesztési munkálatok immáron a vége felé közelednek, és ha minden igaz, a program karácsonyra a boltokban lesz!

A "Wing Commander 3 - The Heart of the Tiger" minden kétséget kizáróan az őszi ECTS legnagyobb sztárja volt. Természetesen ez a rész is a sorozatnál már jól megszokott stílusban készült (egy kis lövöldözés, egy kis sztori), csak éppen minőségileg egy nagyságrenddel megelőz minden hasonló alkotást. Nem meglepő persze mindez, figyelembe véve azt a négy (4) millió dollárt, melyet az Electronic Arts -az ORIGIN kiadója- bocsátott Chris Roberts rendelkezésére, hogy elkészítse minden idők legszebb játékát. A látottak alapján a WC3 igen esélyesen indulhat majd ezért a címért, az viszont kétségtelen, hogy a "minden idők legdrágább játéka" címet már el is nyerte.

A filmrészletek az egyes küldetések között mind-mind egy hollywoodi stúdióban készültek, profi személyzettel és mindenek előtt profi színészekkel. A főszereplő Mark Hamill (Csillagok Háborúja) mellett olyan sztárokkal találkozhatunk, mint John Rhys-Davis (Indiana Jones) vagy Thomas F. Wilson (Back to the Future). Tolwyn admirálist -a földi erők főparancsnokát- Malcolm McDowell (Kék Villám) alakítja, míg a TCS Victory kapitányát, az önfejű Eisent, Jason Bernard játsza.

A játékban Blair-t irányítjuk

(Mark Hamill) mind a földi hajó -a TCS Victory- fedélzetén, mind pedig a 3D ütközetekben. A WC3 az első a sorozat tagjai közül, melyben nemcsak a csaták kimenetele által, hanem beszélgetésekkel is tudjuk majd a történetet befolyásolni. Ez a valóságban úgy néz ki, hogy minden egyes párbeszédben meghatározhatjuk majd, hogy mire hogyan reagáljon hősünk, és ezáltal saját szájízünk szerint alakíthatjuk az eseményeket. Nem árt azért persze vigyázni, mivel ha például összeveszünk "Maniac"-kal, akkor bizony előfordulhat, hogy a következő bevetés alkalmával nem fogja igazán törni magát, hogy megmentsen bennünket, ha esetleg kilrathi vadászok gyűrűjébe kerülnénk. Hasonlóképpen érdemes elgondolkodni azon is, hogy a Victoryn szolgálatot teljesítő hölgyek közül melyikkel kerüljünk közelebbi kapcsolatba, mert bizony egy megsértett nő haragja fölöttébb kellemetlen tud lenni. Az egyik potenciális esélyes a szerelő (Ginger Lynn Allen - egy ex-pornó királynő), aki ha nem kapja meg amit akar, akkor van rá esélyünk, hogy a vadászgépünket is úgy találjuk, ahogy azt az előző küldetés után hagytuk (javítások nélkül!). Ez persze nem igazán egészséges a WC3-ban, ahol több ellenséges kilrathi vadásszal kell majd szembenéznünk, mint eddig bármikor. Szerelő vagy társ nélkül rövid úton igen komoly bajba kerülhetünk. A színészek számára a legkomolyabb nehézséget a sztori folyamatos változásai jelentették. Egy normál mozifilm elkészítésekor rendelkezésükre áll egy forgatókönyv a szerepükkel, amit aztán a forgatáson teljes beleéléssel eljátszhatnak, míg a Wing Commander 3 esetében némileg más volt a helyzet. Na nem mintha nem lett volna forgatókönyv, csak éppen a történet folyamatosan változik, hiszen egy interactive movie-nak pontosan ez a lényege. Mark Hamill számára pont ez az állandó változás okozta a legna-

gyobb problémát, mivel a történet szerteágazósága miatt sokszor ugyanazt a szituációt négy-öt féle variációban kellett egymás után eljátszania. Gondoljunk csak bele, hogy egy szerelmi háromszögben hány különböző-féle variáció létezik a résztvevő tagok egymás közti viszonyára...

A filmforgatás alatt az egyik legnehezebb feladat a kilrathik "életre keltése" volt. Egy kosztüm elkészítése több mint 10.000 dollárba került, és ebben még nem foglaltatik benne az a szerkezet, mely a maszkok száját a beszédnek megfelelően mozgatja. Komoly problémáik voltak a kilrathikat alakító színészeknek is, mivel a kosztümben csak akkor lehetett lélegezni, ha a száj nyitva volt, így aztán helyenként igen csak be kellett osztani a rendelkezésre álló levegőt.

Arra a három hónapra tehát, amíg a forgatás tartott, Chris Robertsnek alig valamivel kevesebbet, mint három millió dollárt kellett kifizetnie a színészeknek és a stábnak. Ez azonban csak a mozi része a játéknak, emellett azonban ott van a szintén fantasztikusnak kikiáltott akciórész. Az első számú programozó ezúttal Frank Savage volt, és ha csak azt az "apró" számadatot írom le, hogy a program kódja másfél millió (1.5 millió) sor, akkor azt hiszem nyugodtan elmondhatjuk, hogy ő is megtette a magáét! Egyszerre akár 16 ellenséges hajó is lehet a képernyőn (azaz mi, a társunk, egy nagy hajó, meg 16 ellenség) anélkül, hogy lassulna a program. A "Strike Commander"-ben alkalmazott technika (ott is ő volt a fő programozó) továbbfejlesztéséből alakult ki a WC3, mely állítólag minden tekintetben gyorsabb lesz a nagy elődnél. A játék egyformán játszható lesz SVGA és sima VGA üzemmódban, természetesen az adott gép konfigurációjától függően. A cél az volt, hogy amennyire csak lehet, az akciórészek ugyanolyan szépek és élethűek legyenek, mint az átvezető képsorok. Hát, ha valóban olyan szépen fog mozogni a program, mint ahogy a képek kinéznek, akkor valószínűleg ezzel sem lesz különösebb probléma. Néhány érdekesség is bekerült a játékba, így például ha úgy tetszik, akár belülről is megtámadhatunk majd egy kilrathi anyahajót.

Természetesen a program csak CD-n jelenik meg, és rögtön kettőn. Ez mai viszonylatban nézve már nem is olyan nagy szám, nem beszélve arról, hogy itt majd biztosan senki sem fog arra panaszkodni, hogy nincs eléggé kihasználva a hely a diszkeken. A fejlesztők szerint, idézem: "Legalább egy 486DX 33 MHz-es gépre lesz szükség, hogy a játék megfelelő sebességgel fusson, de azért egy DX2 66 MHz-es processzor és egy lokál buszos videokártya nem fog megártani az igazi hatás eléréséhez". Ez szabad fordításban annyit tesz, hogy minimum DX50, de inkább DX2 66-MHz-es processzor és egy S3-as lokál buszos videokártya szükségeltetik ahhoz, hogy élvezni lehessen a játékot. Ahhoz viszont, hogy igazán szépen fusson SVGA-ban, nem árt, ha beszerzünk egy DX4-es processzort! Remélem, hogy ezzel csak az ördögöt festettem a falra -bár ORIGIN-ékat ismerve kétlem-, de ez a program valószínűleg mindezek ellenére az év játéka lesz. Én pedig már tudom, hogy mit fogok kérni anyucitól karácsonyra...

Del

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II. + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	9992 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	9800 Ft
486DLC-40 MHz 128 kB c. (OPTI,AMI)	12800 Ft
486DX-XXMHz 256 kB c. 2 VESA (AMI)	8992 Ft

Processzorok

486DX-33 MHz processzor	CYRIX	12080 Ft
	AMD	17440 Ft
	INTEL	23992 Ft
486DX-40 MHz processzor	CYRIX	13912 Ft
	AMD	18080 Ft
486DX2-50 MHz processzor	CYRIX	15728 Ft
	AMD	18992 Ft
	INTEL	20992 Ft
486DX2-66 MHz processzor	CYRIX	23992 Ft
	AMD	19992 Ft
	INTEL	23600 Ft
486DX4-100 MHz processzor	INTEL	65040 Ft

Monitorok

14" SVGA color Daewoo vagy Axion (1024×768,0.28)	23520 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR)	26560 Ft
14" SVGA color Daewoo (1024×768,0.28,LR,NI)	28892 Ft
15" SVGA color Daewoo (1280×1024,LR,NI,DIG)	38520 Ft
17" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	89600 Ft
21" SVGA color Daewoo 1280×1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G	1112 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	2080 Ft
Realtek VGA kártya 512 kB RAM	3088 Ft
Trident 9000C VGA 512 kB RAM	3760 Ft
Trident 8900D VGA 0 MB RAM	2640 Ft
S3 VGA 1 MB, VESA	9520 Ft
ET4000AX VGA 1 MB, VESA	11240 Ft
Tomahawk VGA 1 MB, VESA	11360 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15360 Ft

RAMok, winchesterek

414256 DIP 70ns	512 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1392/3536/13696 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	15840 Ft
8 MB SIMM 60 ns 36 bit	31920 Ft
16 MB SIMM 60 ns 36 bit	63992 Ft
210/ 270/ 420 MB hard disk	17680,19992,22992 Ft
520/ 1800/ 2100 MB hard disk	29992,129992,149992 Ft

Creative Labs termékek

SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Value	5992,10280,12992 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	16880,35360 Ft
Hangfalak	2840,11200 Ft

Most érkezett:

Gravis Ultra Sound/ GUS Max	18992,28992 Ft
Processzor hűtőborda + ventillátor	696 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	11280 Ft
Eredeti Microsoft OEM mouse	3520 Ft

Zoltrix FAX-Modem kártyák

Fax/modem 24/ 48/ 96 belső + sw	4400 Ft
Fax/modem 14400 belső/külső + sw	13680,19680 Ft
Fax/modem 28800 belső + sw	24160 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
			210MB	270 MB	420 MB	210 MB	270 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz	128k c	2 MB RAM	56.848	57.160	60.160	69.872	72.184	75.184	82.184	102.184
A386DX-40 MHz	64 k c	4 MB RAM	65.152	67.464	70.464	80.176	82.488	85.488	92.488	112.488
C486SLC-33 MHz	128 k c	2 MB RAM	57.872	60.184	63.184	72.896	75.208	78.208	85.208	105.208
C486DLC-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	68.040	70.352	73.352	83.064	85.376	88.376	95.376	115.376
C486DX-33 MHz	256 k c	4 MB RAM	76.232	78.544	81.544	91.256	93.568	96.568	103.568	123.568
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	78.064	80.376	83.376	93.088	95.400	98.400	105.400	125.400
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	79.880	82.192	85.192	94.904	97.216	100.216	107.216	127.216
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	85.448	87.760	90.760	100.472	102.784	105.784	112.784	132.784
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	97.144	99.456	102.456	112.168	114.480	117.480	124.480	144.480
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	132.688	135.000	138.000	147.712	150.024	153.024	160.024	180.024
Pentium 60MHz	256 k c	8 MB RAM	176.818	179.128	182.128	191.840	194.152	197.152	204.152	224.152

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165 vagy Tel: 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel

24.392 Ft

Több mint 50 CD^{32} program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program

AKCIÓ

1, Előfizetési akció

Havonta megjelenő lapunkra bevezetésképpen egy kedvezményes akciót hirdetünk. Kedvezőbb előfizetési díjakat kínálunk és mellé még egy sorsolást is, melyen az *1994 november 1-ig* legalább fél évet előfizető olvasóink vesznek részt. Az ajándékok máris gyülekeznek a nyerteseknek, hangkártyák, egerek, különféle kiegészítők várnak gazdára. A fődíj egy komplett PC lesz, a pontos konfigurációt egy későbbi lapszámban közöljük. Tehát a kedvezmények:

1 éves előfizetés - 2178 Ft
½ éves előfizetés - 1089 Ft

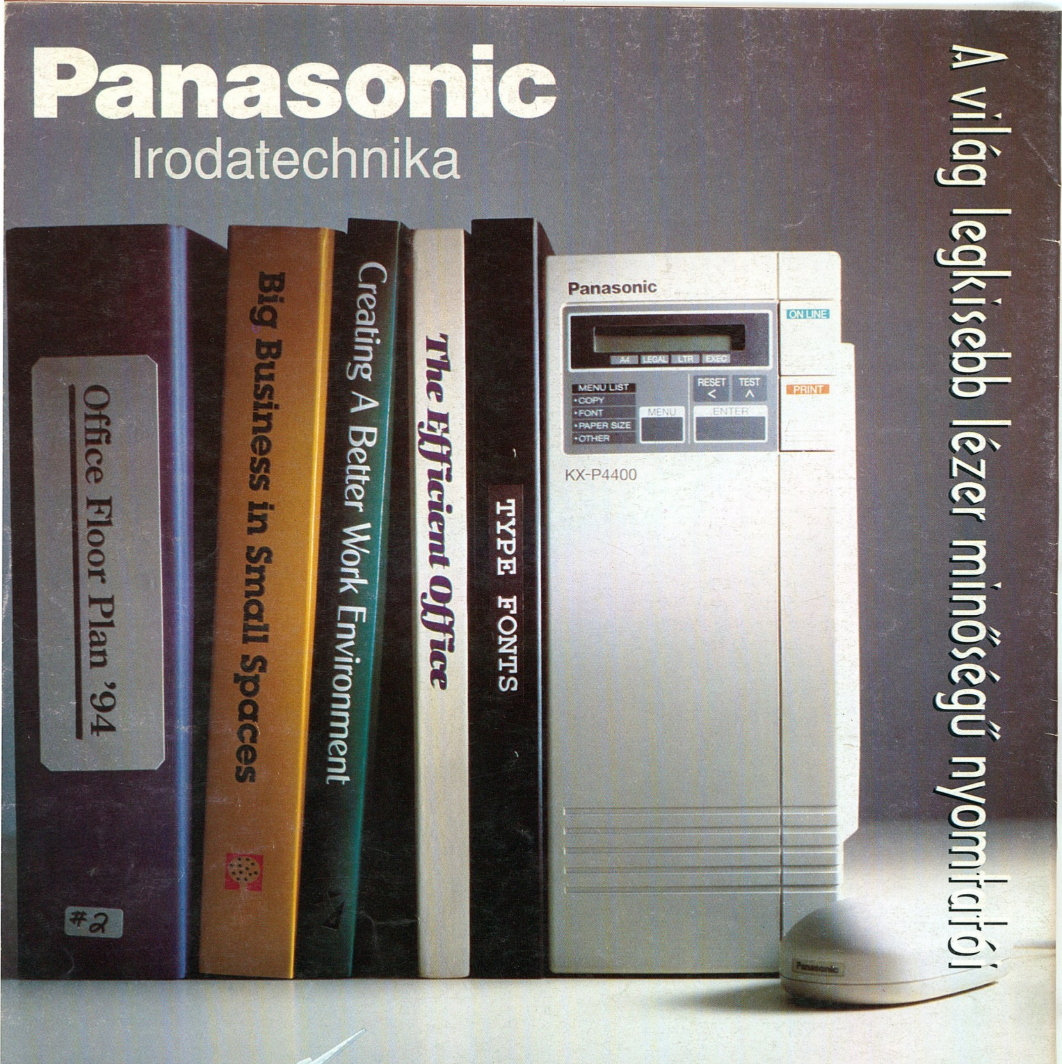
A befizetéseket rózsaszín belföldi pénzesutalványon várjuk a szerkesztőség címére: 1399 Budapest, Pf 701/765. A GURU-ban található megrendelőlapon is feladhatjátok megrendeléseteket!

2, Régi számok akciója

A nagy érdeklődésre való tekintettel a GURU és a PC GURU régebbi számait csoportosan is meg lehet vásárolni a szerkesztőségen keresztül. Több kategória létezik, lássuk őket:

PC GURU 93/1-tól 94/3-ig (5 szám)	990 Ft	helyett	850 Ft
GURU 92/1-től 92/5-ig (5 szám)	825 Ft	helyett	700 Ft
GURU 93/1-től 93/12-ig (10 szám + 1 d. szám)	1960 Ft	helyett	1700 Ft
GURU 94/1-től 94/7-ig (7 szám)	1253 Ft	helyett	1100 Ft

Megrendeléseiteket szintén rózsaszín befizetési csekken vagy a GURU-ban közölt megrendelőlapon várjuk.



KX-P4400i/4401

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058